RIVISTA & DVD CON DEMO GIOCABILI
LUGLIO 2006 // € 8,90 ANNO V // N.51

FINAL FANTASY XIII

UN PROGETTO IN DUE CAPITOLI PER RACCONTARE LE ORIGINI DEL MITO



PlayStation®2

MAGAZINE UFFICIALE ITALIA

TUTTO IL MONDO PLAYSTATION IN UN'UNICA RIVISTA



E INOLTRE

WARHAWK/PS3 X-MEN: IL GIOCO UFFICIALE/PS2 ALONE IN THE DARK/PS3 SENSIBLE SOCCER 2006/PS2 MOTORSTORM/PS3 NAUGHTY DOG/PS3 VIRTUA FIGHTER 5/PS3 FLATOUT 2/PS2 MICRO MACHINES V4/PSP DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI/PSP EAGLE EYE GOLF/PS2 STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY/PS2 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES/PS2 METAL GEAR AC!D 2/PSP

PS3

METAL GEAR SOLID 4

IL PRIMO COLOSSAL DELLA NUOVA GENERAZIONE

PS2 IL CODICE

DA VINCI



L'ULTIMO ENIGMA SI SVELA SU PS2

PLAYSTATION 3

SPECIALE PLAYSTATION 3

ECCO PERCHÉ A NOVEMBRE NE VORRETE UNA

PS3

INDIANA JONES 2007

TUTTO SUL RITORNO DI INDY SU CONSOLE (E AL CINEMA)!



PlayStation 2 Magazine Ufficiale Italia :: Mensile :: Luglio 2006 :: N°51 € 8,90









Poste Italiane SpA - Spedizione in A.P. - D. L. 353/2003 (Conv. 27/02/2004 L.n°46) - art.1 comma 1,DCB Milano





18+
www.pegi.info

www.forbiddendiary.it

PlayStation 2 Magazine Ufficiale N. 51 - MENSILE - LUGLIO 2006
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 327/02 del 14/06/2002 - ISSN 1720-0989

MAGAZINE TEAM
Direttore Responsabile Alessandro Ferri
Direzione Divisione Videogames Diego Malara, Sergio Pennacchini
Editor Luca Signorini
Redazione Alberto Belli, Elisa Di Fiore, Francesco Sica
Hanno Collaborato Alessandro Locatelli, Andrea Chirichelli, Gianpaolo Iglio, Simone Fracassa, Fabio Cristi, Roberto Pulito, Cecilia Paolini, Emiliano Baglioni
Sub-Editor Dario Saletti
Art Director Giorgio Meo
Designer Francesca Giorgioli, Chiara Fallani
Grafici Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Sabrina Nofroni, Giona Ciammetti, Luca Gorello, Federica Aschi, Marco Guerra, Luca Galassi, Omar Simini
Si ringrazia Sony (Andrea Cuneo, Alessandro De Leo, Andrea Vellucci, Simone Crosignani, Graham Brown), Halifax S.p.A. (William Capriata, Annapina Leone), Electronic Arts (Federico Marelli, Luciana Stella Boscaratto, Alessandra De Bernardi, Francesca Damato, Antonio Masiello), Take 2 Italia (Monica Puricelli, Federico Clonfero, Giovanni Oldani), Leader S.p.A. (Stefano Petrullo), Atari (Rosaria Fusco), Vivendi (Simone Isella), Ubisoft (Davide Latina, Stefano Celentano), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Empire (Laura Maestri), DDE (Sara Radin, Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi)

UFFICIO STAMPA
Play Press Publishing Srl
Matteo Rovati
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - 02/45472868 - Fax 02/45472869

SERVIZIO ARRETRATI
Play Press Publishing Srl
Anna De Feo, Daniela Liberto
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playpress.com

SERVIZIO ABBONAMENTI
Parrini & C. S.p.A.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/76119009 - Fax 02/76119012
E-mail: abbonamenti@parrini.it

STAMPA
Valprint S.p.A., Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
Parrini & C. S.p.A., Via Vitorchiano, 81 - 00189 Roma

PUBBLICITÀ
Play Press Publishing Srl
Lorenza Borroni
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - 02/45472868 - Fax 02/45472869
E-mail: pubblicita@playpress.com

PLAY PRESS PUBLISHING SRL
Sito Web: **www.playpress.com**

Presidente Mario Ferri
Amministratore Delegato Alessandro Ferri
Direttore Editoriale Carlo Chericoni
Direttore Generale Rosanna Di Francesco
Assistente di Direzione Gabriella Capomagi
Ufficio Produzione Loredana Bambina, Costanza Barbantini, Valeria Ciofani, Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Ilaria Petraccone, Giuseppina Settembre, Roberta Stolfi
Direttore Marketing Luca Carta
Marketing Manager Ughetta Curto, Simone Fenu
Assistenti Marketing Marco Nardi, Federica Innocenti
Responsabile Amministrativo Stefania Raponi
Ufficio Amministrativo Carolina Marinelli, Nella Del Ciello

Play Press Publishing Srl. Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione: Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235 E-mail: info@playpress.com

BENVENUTI NEL FUTURO

Il mondo dei videogiochi, dell'intrattenimento e dell'elettronica corre velocissimo. Noi di PlayStation Magazine Ufficiale abbiamo deciso che il modo migliore per tenervi costantemente informati non sia limitarsi a seguirlo, ma piuttosto affiancarsi a esso e correre di pari passo. È per questo motivo che PS2MU è diventata la rivista che avete ora tra le mani, un mensile che vi offrirà la panoramica più ampia e puntuale sul mondo PlayStation e sulle sue tre principali anime: la gloriosa PS2, la tecnologica PSP e l'imminente PS3, macchina che è destinata a soppiantare nel futuro l'attuale dominatrice del mercato console e a proporsi come nuovo centro multimediale della nostra casa. Vi parleremo di tutti e tre i sistemi, dei grandi giochi che ci accompagneranno nel corso degli anni futuri e di tutto quello che riguarderà il mondo delle console, ma il nostro obbiettivo non è soltanto questo: vogliamo offrirvi una rivista differente, che sappia informare ma anche incuriosire, stimolare e divertire, proponendo notizie, anteprime e recensioni in un modo che finora non avevate visto. Per questo avremo ancora più speciali, tratteremo ogni argomento da angolazioni differenti, vi diremo sempre più chiaramente quali sono i giochi migliori e vi aiuteremo direttamente a portarli a termine, fornendovi a tu per tu trucchi e consigli nel caso ne abbiate bisogno. Vi parleremo anche di tecnologia, perché questo è un ramo da cui il mondo delle console non può più prescindere, e persino di cinema, perché già adesso film e videogiochi sono vicinissimi e in futuro lo saranno ancora di più. Faremo tutto questo con il massimo della nostra professionalità e in un modo che, ci auguriamo, saprà vincere tutte le sfide della "prossima generazione" del divertimento elettronico. E lo faremo, soprattutto, sperando di soddisfare voi.

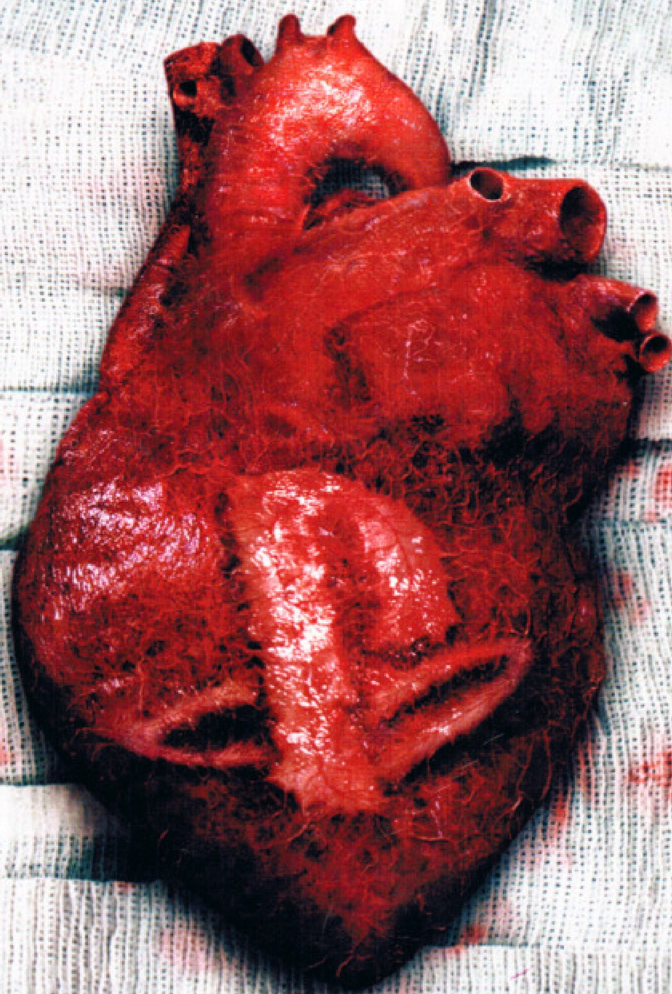
Buona lettura,

Luca Signorini









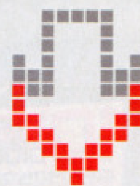
PLAYSTATION. PLAY YOUR PART.

PlayStation ha bisogno del tuo aiuto: fai la tua parte, dimostra il tuo valore.
Scopri come su www.playstationplanet.it.

TBWA\ITALIA

SOMMARIO

LUGLIO 2006 NUMERO 51



p.50

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Da quando ho posato gli occhi su Metal Gear Solid 4 non riesco a pensare ad altro che a Playstation 3... Se le premesse sono queste il gioco è già un capolavoro annunciato.

Francesco Sica



p.74

IL CODICE DA VINCI

Perché spendere 50€ per un gioco il cui unico punto di forza è la trama, quando per 7 la si può godere comodamente seduti in un cinema, e per poco più di 10 sdraiati a letto con un buon libro? Prova a spiegarcelo (senza convincerci) Take Two...

Alberto Belli



p.84

LOCOROCO

Gioco a LocoRoco da giorni e non riesco a staccarmene: ecco il gioco che vi convincerà a comprare una PSP, se ancora non ne avete una!

Elisa Di Fiore



IN QUESTO NUMERO

DVD

PS2MU DEMO ITALIA

DA GIOCARE SUBITO CON PSMU...



DVD DEMO NUMERO 51

DEMO

- Forbidden Siren 2
- EyeToy®: Play Sports
- SingStar® Rocks!
- Earache Extreme Racing
- Sensible Soccer
- Micro Machines v4
- Fight Night Round 3
- Driver Parallel Lines
- Metal Gear Solid 3
- Tekken 5

VIDEO

- Suikoden V
- Tourist Trophy

CORTOMETRAGGI

- Faccia al Muro
- Nasty Birds





FORBIDDEN SIREN 2

TIPO DI DEMO: A TEMPO

CONTROLLI ⇧ Zoom luce :: ⇦ Movimento :: ⇨ Telecamera :: ✖ Azione :: ● Abbassarsi/Alzarsi :: ▲ Gridare/ Menu comandi :: ■ Spegnere/Accendere torcia :: R1 Attacco :: R2 Visuale soggettiva :: SELECT Mappa ::

Questo mese il DVD in allegato vi offre la possibilità di provare uno dei thriller più agghiaccianti e coinvolgenti della stagione. Forbidden Siren 2 vi trasporterà in un'isola misteriosa, dall'atmosfera gotica carica di enigmi da risolvere se si vuole sopravvivere. La demo vi aiuterà a gestire il menu dei comandi e potrete scegliere fra tre livelli di difficoltà. La missione che dovrete affrontare sarà raggiungere la strada per la foresta di Uryuga insieme al vostro compagno, ma salvaguardare entrambe le vite non sarà per nulla facile...













Gli avversari e l'ambientazione rendono l'atmosfera lugubre e opprimente.



EYETOY PLAY SPORTS

TIPO DI DEMO: A TEMPO

Se avete la piccola telecamera Sony e avete voglia di fare un po' di movimento questa demo è ciò che fa per voi. Gli sport più bizzarri e divertenti sono stati inseriti in questo gioco per offrire ore e ore di divertimento anche al giocatore più esigente. Potrete provare l'esilarante Dodgeball, lo spericolato Sky Jumping, l'impegnativo Rafting e perfino la lotta Sumo. Ma se siete tipi più calmi e tradizionali, c'è sempre il tennis...

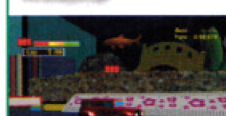


E INOLTRE

DEMO



SINGSTAR ROCKS



MICRO MACHINES V4



FIGHT NIGHT ROUND 3



DRIVER PARALLEL LINES



METAL GEAR SOLID 3

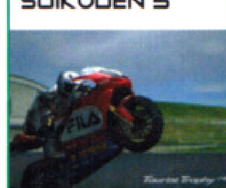


TEKKEN 5

VIDEO



SUIKODEN 5



TOURIST TROPHY



SENSIBLE SOCCER

TIPO DI DEMO: A TEMPO

CONTROLLI

⇦ Direzione giocatore/Effetto :: ⇨ Movimento portiere :: ⊗ Passaggio :: ⊙ Calcio Potenziato :: ⊙ Calcio Potenziato :: R1 Scatto

Vi ricordate Sensible Soccer per Amiga? Codemasters ripropone il suo classico titolo calcistico in versione PS2 senza alterarne l'originale genialità. Personaggi in Cell-Shading, pochi comandi da memorizzare e una grande velocità di gioco. Un titolo senza troppe pretese, ma ancora divertente per nostalgici e non.



EARACHE EXTREME RACING

TIPO DI DEMO: A TEMPO

CONTROLLI

⇦ Sterzo :: ⊗ Acceleratore :: ⊙ Retromarcia :: △ Turbo :: ⊙ Freno a mano :: L1 Attacco :: L2 Retrovisore :: R2 Cambia visuale

Bizzarro e frenetico gioco di corse arcade, Earache Extreme Racing ha per protagonisti i gruppi metal dell'etichetta Earache. Tutte le band comprese nel gioco, tra cui gli italiani Linea 77, sono presenti sottoforma di personaggi giocabili, ma il vero punto di forza del gioco sono l'ironia e l'immediatezza. Per gli amanti del metal, poi, la colonna sonora è imperdibile.





Phil Harrison
Presidente SCE
Worldwide Studios

"ABBIAMO UNA BASE DI UTENTI MOLTO FEDELE: VENDEREMMO I PRIMI 5 MILIONI DI PS3 ANCHE SE PARADOSSALMENTE NON CI FOSSERO GIOCHI AL LANCIO"

SONY ALLA CONQUISTA DEL

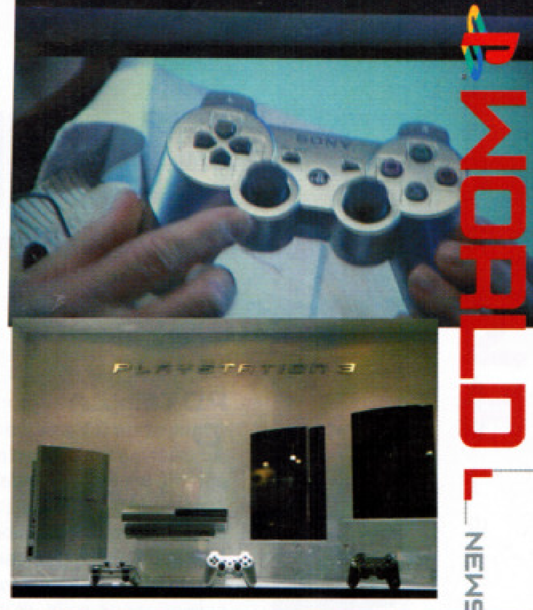
ALL'E3 2006 SONY CI SPIEGA COME VENDERÀ 100 MILIONI DI PLAYSTATION 3



È un vero e proprio assalto al mondo dei videogiochi quello che Sony ha presentato durante la sua conferenza pre-E3, tenutasi come al solito a Los Angeles poco prima dell'inizio dell'importantissima fiera. Oltre a comunicare tutti i dettagli sulla nuovissima PlayStation 3 (di cui vi parliamo specificamente nello speciale di questo mese), le figure chiave di Sony si sono rincorse sul palco per spiegarci come la nuova console non sarà semplicemente una macchina da gioco, ma un fenomeno di costume e un oggetto indispensabile nelle case di ognuno di noi, tanto da pensare di poterne piazzare 5 milioni nel giorno del lancio anche se (per assurdo) non ci fosse nessun gioco ad accompagnarla. Intendiamoci: le carte in regola ci sono. PlayStation 3 ha mostrato una potenza invidiabile, anche se forse ancora qualche tacca sotto il mostro esibito lo scorso anno, un piano per il gioco Online molto interessante e una serie di servizi multimediali, che sfrutteranno la Rete e tutti i formati disponibili su PS3 (Blu-ray, DVD, schede di memoria, Wi-Fi, Bluetooth...) per darci un vero contenitore di tecnologia. Grandi applausi per i

SEPARATI ALLA NASCITA: Uno è Tiger Woods, il famoso campione di golf, e l'altro è... Tiger Woods, solo ricostruito a poligoni, e in tempo reale, dal chip grafico della PlayStation 3. Scoprite le differenze... ammesso che ce ne siano.





(PRIMA DELL'ANNUNCIO DEL PREZZO) "LA PS3 SARÀ UNA MACCHINA COSTOSA, PER COMPRARLA LA GENTE VORRÀ FARE GLI STRAORDINARI AL LAVORO"

(DOPO L'ANNUNCIO DI 499-599 EURO) "PER IL CONCENTRATO DI TECNOLOGIA CHE OFFRE, LA PLAYSTATION 3 È ANCHE TROPPO ECONOMICA"

Ken Kutaragi
Creatore di PlayStation Group CEO, Sony Computer Entertainment

Ken Kutaragi svela al mondo il nuovo joypad PlayStation 3. Esteticamente è identico al Dualshock, tanto che qualcuno dalla platea lo prende per uno scherzo e si fa una risatina. Invece no, Sony non scherza: il Dualshock 3 sembrerà pure identico a quello vecchio, è il contenuto che è cambiato...

MONDO

giochi presentati (soprattutto l'interessante Heavenly Sword e per il nuovo Final Fantasy!), per le bellissime demo tecniche che ci hanno mostrato come PS3 riuscirà a ricreare un Tiger Woods a poligoni straordinariamente "vero", qualche perplessità del pubblico al momento di presentare il "nuovo" joypad (che è esteticamente identico a quello vecchio, salvo la mancanza di fili) e in sostanza grandissima attesa per un lancio che si preannuncia vicino e in contemporanea mondiale: tutti i continenti potranno giocare con PlayStation 3 questo stesso novembre. Tutti gli altri dettagli potrete trovarli nel corso di una sezione news mai ricca come in questo mese....

A TU PER TU CON

L'ABBIAMO VISTA, L'ABBIAMO TOCCATA, CI ABBIAMO GIOCATO. ORA VI DICIAMO CHE COSA NE PENSIAMO

PREGI

POTENZA

PlayStation 3 è sicuramente il sistema di intrattenimento più potente in circolazione, anche se solo il tempo potrà stabilire quanto sia ampio il margine sulla concorrenza. Basta comunque guardare il trailer in tempo reale di Metal Gear Solid 4 per cominciare ad avere un'idea...

SENSORE DI MOVIMENTO

L'innovazione tecnologica è sempre la benvenuta, e così è l'inclusione di un sensore di movimento all'interno del joypad PS3. Scopriremo come usare questo nuovo metodo di controllo man mano che gli sviluppatori inventeranno idee adeguate...

ONLINE

Sony ha annunciato che la maggior parte dei servizi Online su PlayStation 3 sarà completamente gratuita. Questo può significare chat vocale, messaggistica, download di alcuni contenuti e molto altro. Ancora non è chiaro se anche il gioco Online sarà gratuito o se questo sarà deciso di gioco in gioco dai singoli sviluppatori, ma la notizia è comunque positiva.

DIFETTI

DIMENSIONI

32,5 cm di larghezza, 9,8 cm di altezza e 27,4 cm di profondità: PlayStation 3 è grande, più grande di qualsiasi console abbiate mai visto e probabilmente più grande di quanto possiate reputare opportuno per stare vicino al vostro televisore. Capiamo che la tecnologia vuole il suo spazio, ma forse si poteva fare di meglio.

PESO

Oltre che grande, PlayStation 3 è anche molto pesante: "5 kg di potenza", si potrebbe riassumere parafrasando uno slogan pubblicitario. Per fortuna, almeno l'alimentatore dovrebbe essere interno e non esterno, come quello di "qualcun" altro...



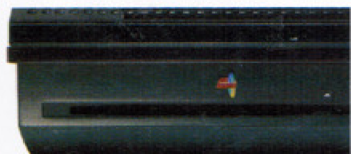
JOYPAD

Che il Dualshock abbia una grande ergonomia non c'è dubbio. Nonostante questo, trovarci di fronte a un joypad esteticamente identico a quello "vecchio" non è stata una bella sorpresa, e anche il feeling alla mano non è eccezionale: il nuovo Dualshock sembra troppo leggero e ha un feeling da "giocattolo". Speriamo che le cose cambino.

PLAYSTATION 3



PREGI



LANCIO

PlayStation 3 uscirà a novembre in tutto il mondo, praticamente in contemporanea su tutti i territori: solo sei giorni distanziano l'uscita giapponese da quella europea. Sono passati i tempi in cui dovevamo aspettare anche più di 6 mesi prima di mettere le mani su oggetti che i giocatori dagli occhi a mandorla già avevano consumato.

BLU-RAY

La battaglia con l'HD-DVD deve ancora cominciare e l'esito è tutt'altro che scontato, ma il fatto che Sony includa sin dall'inizio un lettore di nuova generazione nella sua console è una scommessa molto interessante. Ciò ci consentirà di guardare film in alta definizione senza comprare un lettore apposito.

GIOCHI

PlayStation è sempre stata la console più supportata dagli sviluppatori di tutto il mondo, e la musica non è cambiata con PS3. Inoltre alcuni tra i primi giochi che saranno disponibili sono già da ora molto interessanti, mentre spesso una nuova console comincia a essere sfruttata a dovere solo dopo alcuni mesi. Heavenly Sword, Resistance, Naughty Dog... vi aspettiamo con ansia!



DIFETTI



VIBRAZIONE

I joypad della PlayStation 3 non vibra. Dopo anni trascorsi a sentire ogni impatto e ogni colpo nelle nostre mani, ci ritroveremo stavolta a impugnare un oggetto inerte. Peccato.

PREZZO

499 e 599 Euro sono cifre che non sono mai state pagate per acquistare una console il giorno del lancio (escludendo il discorso importazione). PlayStation 3 dovrà convincere molto bene il pubblico per riuscire a fare "sold out" nei primi mesi piazzando tutti i 5 milioni di console che saranno inizialmente nei negozi.

HDMI

Dopo mesi trascorsi a dirci che l'HDMI è il futuro dell'alta definizione e dei videogiochi, Sony rimuove questa uscita dalla versione "economica" della sua console. Una scelta che non condividiamo.



OFFERTA ESCLUSIVA

PlayStation ha costruito il suo successo sulla disponibilità esclusiva di grandissimi giochi, titoli imperdibili da giocare solo ed esclusivamente sulla console Sony. Con l'arrivo di PS3 questa battaglia sarà da combattere, ancora una volta, tra baluardi inossidabili e alleati che strizzano l'occhio al "nemico": scopriamo insieme i protagonisti di questo particolare viavai di mercato...

GLI INCEDIBILI

CAMPIONI DI RAZZA CON CONTRATTO A VITA

VIRTUA FIGHTER



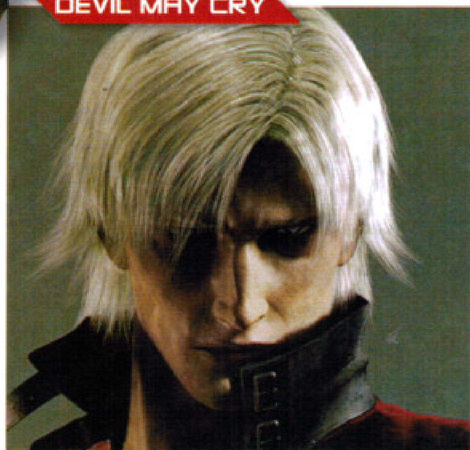
Iniziato sui placidi lidi PS2, l'amore esclusivo tra Sony e il picchiaduro-capolavoro della Sega sembra proprio essere destinato a proseguire anche in epoca PS3...

Il mitico picchiaduro della Namco ha accompagnato il progetto PlayStation sin dai suoi primi vagiti, e non c'è motivo di temere che questo sodalizio possa andare incontro a eventuali incrinature di sorta.



TEKKEN

DEVIL MAY CRY



Il diavolo ce l'ha dato e guai a chi ce lo tocca. Il Cacciatore di Demoni per antonomasia si prepara a vivere un'altra scoppiettante stagione al solo servizio di Sony... Con sommo dispiacere di tutti gli altri.

ONIMUSHA



Escludendo la versione Genma del suo primo capitolo (approdata su Xbox diversi anni or sono), la saga di Onimusha si è sempre contraddistinta per l'assoluta fedeltà dimostrata al marchio Sony.

GLI "INFEDELI"

AMORI UN TEMPO UNICI, DA CONDIVIDERE ORA CON LA CONCORRENZA

GRAND THEFT AUTO



Per anni, il legame tra GTA e PlayStation è stato solidissimo: ogni nuovo episodio della serie poteva essere giocato unicamente sulla console Sony per parecchi mesi. Ora la tendenza sembra destinata a invertirsi, con l'annuncio di un GTA IV multipiattaforma sin dal primo giorno.







I CAMPIONI SONY

◆ La "guerra" delle esclusive non riguarda ovviamente i giochi prodotti in prima persona da Sony, che quindi non abbandoneranno né ora e né mai il marchio PlayStation. Volete i nomi? Stiamo parlando di titoli come Gran Turismo, God of War, Jak and Daxter, Ratchet & Clank, SOCOM, Shadow of the Colossus... ◆

PRO EVOLUTION SOCCER



Il fatto che la prima edizione Next-Gen del Re di tutti i simulatori di calcio sia stata finora presentata solo per XBOX 360 non esclude ovviamente la sicura "conversione" PS3 del gioco. Un tempo questa notizia sarebbe tuttavia rientrata nella fantascienza pura.

METAL GEAR



Dopo le recenti sbandate che hanno portato i possessori di sistemi concorrenti ad assaggiare il frutto proibito del Serpente, la licenza-killer di Hideo Kojima pare adesso orientata a concedere le proprie grazie ai soli PlayStation-fan... Sarà davvero "amore per sempre"?

FINAL FANTASY



Dopo anni di fedeltà coniugale assoluta, la grandissima serie di GdR ha messo un piede su una console che non sia Sony: Final Fantasy XI, infatti, è attualmente Online sulla "concorrente" Microsoft. Questo non significa che il futuro di Final Fantasy sia multipiattaforma, ma rappresenta comunque una novità assoluta.







NON SOLO PLAYSTATION 3

Le altre novità in arrivo tra breve

◆ Non c'è solo PS3 nel futuro di Final Fantasy. La prolifica serie deve ancora darci una delle sue più grandi soddisfazioni su PlayStation 2, con l'arrivo di quel Final Fantasy XII che già impazza in Giappone e che arriverà tra non molti mesi anche in Europa. Stesso discorso per Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus, episodio laterale che trasforma il settimo capitolo della serie in uno sparatutto in terza persona, riprendendone i personaggi e l'ambientazione. A testimoniare poi il particolare interesse di Square Enix per il mercato di cellulari, è previsto un ulteriore gioco per telefonino, intitolato Dirge of Cerberus Lost Chapters, che però sembra destinato solo al mercato giapponese.◆

TUTTE LE FANTASIE DI SQUARE...

...AL SERVIZIO DI PLAYSTATION!

Che un nuovo capitolo di Final Fantasy fosse in preparazione per PlayStation 3 era facile immaginarlo ma, nonostante questa certezza di base, i creatori dell'amatissima serie di giochi di ruolo sono comunque riusciti a stupirci. Quello che arriverà sulla nuova console Sony non sarà infatti solo un semplice seguito, bensì un progetto interamente nuovo. Sotto il nome comune di Final Fantasy: Fabula Nova Crystallis saranno riuniti almeno 4 o 5 episodi contemporanei di Final Fantasy XIII, previsti oltretutto per sistemi differenti. Al momento gli unici anelli noti di questa catena sono Final Fantasy XIII e Final Fantasy Versus XIII, entrambi per PlayStation 3, e Final Fantasy Agito XIII, episodio dedicato addirittura al mercato dei cellulari. Nient'altro di preciso è stato ancora annunciato, ma Square Enix ha registrato di sicuro almeno un altro titolo: Final Fantasy Haeresis XIII, che potrebbe arrivare su PSP, visto che il portatile Sony è ancora misteriosamente escluso dalle dichiarazioni ufficiali. Lo scopo di questo rinnovamento è molto interessante: riportare Final Fantasy alle sue origini e, con una "nuova favola", raccontare da zero la nascita dei vari mondi in cui è stata ambientata negli anni la serie, spiegandone le basi della magia e della mitologia, quindi anche la creazione dei demoni e degli dei (Bahamut, Ifrit...) che hanno nel tempo costituito le varie evocazioni o "summon". Semplice operazione commerciale o vera voglia di ripartire da zero, approfittando dell'arrivo di PS3 per inaugurare di nuovo una grande saga? Solo il tempo potrà dirlo.



L'alleanza tra Taito e Square Enix porterà, tra la fine del 2006 e l'inizio del 2007, una serie di titoli inediti su cellulare. In concomitanza con il lancio statunitense della nuova generazione di telefonini, arriverà in Occidente anche il primo gioco Square destinato al mercato nostrano: Brave Shot 2







VERSUS XIII

◆ Dei due nuovi episodi di Final Fantasy per PlayStation 3, XII e Versus XIII, alla fiera dell'E3 è stato presentato solamente un trailer, caratterizzato da sequenze d'azione mozzafiato ambientate in un'ipotetica navicella ultra-tecnologica. Le immagini mostravano, oltre a una grafica decisamente Next-Gen, sparatorie e combattimenti corpo a corpo che non molto si addicono alla classica dinamica dei giochi di ruolo. Per questo si può ipotizzare che, dei due capitoli in arrivo, uno possa essere basato su un'impostazione più "action", mentre l'altro manterrà l'ormai nota struttura da epica avventura. In ogni caso, le differenze tra questi due nuovi capitoli "gemelli" di Final Fantasy sono probabilmente destinate a farci fantasticare e interrogare ancora per diverso tempo... ◆







La reattività di Warhawk è ottima: ad ogni minimo spostamento del joypad corrisponde subito a un movimento dell'aereo

E SE DOMANI...

CONSIGLI AGLI SVILUPPATORI PER USARE IL NUOVO JOYPAD PS3


Un joypad così sembra ideale al posto del volante per lasciarci sterzare con il massimo della precisione in un gioco di guida.


Il "simulatore di scimmia in una biglia" Super Monkey Ball ci consentirebbe di muovere la tavola su cui corriamo nel modo più naturale: inclinando il joypad.


Vittime di una presa troppo "stringente" in un gioco di wrestling? Perché non liberarsene scuotendo il joypad come forsennati?


Quanti nuovi trick riuscirem-mo a realizzare in Tony Hawk se l'orientamento della tavola dipendesse dalla posizione del joypad?

PS3 \\ WARHAWK

NUOVI ORIZZONTI

PRODOTTO: Sony **GENERE:** Sparatutto **USCITA:** TBA

Una tecnologia non serve a nulla se poi non viene sfruttata a dovere ed è per questo che Sony, nell'annunciare la presenza all'interno del nuovo joypad PS3 di un giroscopio che fungerà da sensore di movimento, ha mostrato anche il primo gioco che utilizzerà questa nuova caratteristica. Si tratta di WarHawk, sparatutto a tema futuristico in cui controlleremo un jet pesantemente armato e dovremo distruggere le armate nemiche. La cosa interessante è che l'aereo si sposterà a seconda di come muoveremo il joypad: "sterzandolo" a destra o sinistra vedremo il nostro jet girare istantaneamente nella direzione corrispondente, così come ruotandolo in avanti e indietro, movimenti che ci faranno invece picchiare o cabrare. Il gioco per ora è piuttosto bello graficamente, ma soffre ancora un po' dal punto di vista dell'adrenalina. Ciò che più conta però è che il sistema di controllo funziona più che bene e offre ampi margini di creatività agli sviluppatori, il che certo non guasta.



IL MEGLIO PER PS2

I 5 MIGLIORI GIOCHI CHE CI ASPETTANO IN UN ALTRO GRANDE ANNO DI PLAYSTATION 2

OKAMI [CAPCOM]

ARTE E POESIA IN SALSA GIAPPONESE

Okami è senz'altro il gioco più affascinante e poetico tra tutti quelli mostrati al recente E3. In questa avventura fantastica vestiremo i panni del dio del Sole Amaterasu, che in forma di lupo dovrà riportare il colore e lo spirito della natura nel mondo. Esteticamente il gioco ha i tratti di un vero quadro impressionista, le animazioni sono straordinarie e i colori splendidi, così come la giocabilità che si annuncia sontuosa. Uno dei potenziali capolavori del 2006.





PRO EVOLUTION SOCCER 6 [KONAMI]

L'APPUNTAMENTO ANNUALE RADDOPPIA

PES non ha bisogno di presentazioni o sponsorizzazioni: è il gioco di calcio più amato e giocato al mondo. In questo nuovo capitolo (in uscita il 20 agosto in Europa) Konami ha perfezionato il suo prodotto facendo sue tutte le licenze delle squadre europee, aggiungendo alcuni team, aggiornando gli stadi al passo con i mondiali tedeschi e migliorando ulteriormente la gestione di passaggi, tiri, filtranti e l'Intelligenza Artificiale degli arbitri. Insomma: il calcio perfetto del 2006 è ancora su PlayStation 2.



GOD OF WAR II [SONY]

UN KRATOS PIÙ IN FORMA CHE MAI!

Avevamo lasciato Kratos alla sommità del monte Olimpo, seduto sul trono che a lui spettava di diritto: quello del dio della Guerra. Un mortale divenuto divinità. In questo seguito, Kratos si rimette in viaggio verso i luoghi più sperduti della terra, contro esseri ancora più terribili, nel tentativo di cambiare il proprio destino. Ad aiutarlo, nella sua missione, tutta una nuova serie di mosse e magie ancora più distruttive di quelle che conoscevamo. A inizio 2007 il sangue tornerà a scorrere...



FINAL FANTASY XII [SQUARE ENIX]

LA MADRE DI TUTTE LE FANTASIE

Una terribile guerra scuote il pianeta, l'impero Arcadiano ha cominciato la grande scalata verso il potere e solo pochi coraggiosi ragazzi riusciranno a opporsi al triste destino di tirannia che li attende. Vaan ha un fratello da vendicare, Ashe un regno da rivendicare, tutti uniti da un'indissolubile filo d'amicizia e di risolutezza. L'ultima fantasia di Square Enix promette di scuotere nuovamente i nostri cuori, di farci emozionare e sognare, un' altra volta.

KINGDOM HEARTS II [KONAMI]

DISNEY E SQUARE ENIX SONO SEMPRE PIÙ UNITE!

Tra pochi mesi dovremo di nuovo unirci a Pippo, Paperino, Sora e un Topolino dal look assolutamente dark: l'epica battaglia contro i senza cuore ricomincia da qui. Kingdom Hearts II permetterà di vagare all'interno dei colorati e bizzarri mondi Disney, insieme a un cast ricchissimo di nuove aggiunte, alla ricerca dell'uomo che si cela dietro a ogni malvagità. Questo secondo capitolo permetterà, grazie a una mossa speciale, di fondere due personaggi per crearne uno totalmente nuovo e con poteri inediti. Kingdom Hearts II promette inoltre di svelare i misteri ancora non risolti del primo,

6

5 Sunmon

4

23 5 0

23 3 1

Il campo di battaglia è diviso in nove riquadri, ognuno dei quali può essere occupato da uno dei vostri mostri o da quelli del vostro avversario.

Come nei normali giochi di carte, ogni personaggio basa i suoi poteri su un elemento, perciò dovrete fare attenzione a come interagirà con il nemico.

Una volta selezionata una carta dovrete appoggiarla sulla tavoletta e vedrete il vostro personaggio illustrato prendere vita tridimensionale sullo schermo.

Il testo che scorre al di sotto dell'area di combattimento riporta consigli utili e informazioni di diverso tipo sull'avversario che deciderete di attaccare.

When a Verzar Knight that belongs to you is on the ▦, this

PS3 \\ EYE OF JUDGEMENT

BATTAGLIE TRIDIMENSIONALI

PRODOTTO: Sony Computer Entertainment **GENERE:** Strategia **USCITA:** TBA

I giochi che prevedono combattimenti con le carte alla Yu-Gi-Oh! possono forse non incontrare i gusti di tutti, ma sono sicuramente una ottima fonte di guadagni per chi li produce. Come conciliare allora le due cose? Ci pensa Sony con quello che già si preannuncia quale uno dei titoli più originali per PlayStation 3: un gioco di carte in cui i personaggi illustrati diventano veri e propri modelli tridimensionali sullo schermo! Eye of Judgement si servirà, infatti, della ben nota tecnologia di EyeToy, che andrà installata su una speciale tavoletta da collegare alla PS3. Una volta disposte le carte che raffigurano i mostri con i quali due giocatori vogliono darsi battaglia, la tavoletta "legge" le informazioni contenute nella carta trasformandole in modelli poligonali, mentre la telecamera di EyeToy registra il movimento delle mani permettendoci di spostare e di interagire con le creature sullo schermo. Sony ha già annunciato la possibilità di sfidare altri giocatori Online, perciò tenete d'occhio questo







Eye of Judgement promette di essere uno dei giochi più interattivi che vedremo su PS3, grazie alla sua tecnologia messa a punto dallo stesso creatore di EyeToy.

POWER GAME CLUB

PlayStation®2





BRESCIA
POWER GAME
viale Piave, 6/a
Tel. 030/3369455
POWER GAME
piazza Mellini, 1 (Chiari)
Tel. 030/7002490
VIDEOMANIA
via C.Battisti, 1 (montichiari)
Tel. 030/9962387
VIDEO+
via G.Matteotti, 46
(lumezzane)
Tel. 030/872398

BIELLA
HOBBYLAND
via Bertodano, 1/A
Tel.015/0991201

LA SPEZIA
MR ALED STORE
via XX Settembre, 53
(Sarzana)
Tel. 0187/691218
MR ALED STORE
via Fiume, 138
Tel. 0187/714975
MR ALED ORIGINAL
C.so Nazionale, 274
Tel. 0187/510378

MASSA CARRARA
OTAKU STORE
via Nazionale, 52 Aulla (Ms)
Tel. 0187/409959
MR ALED ORIGINAL
via Cavour, 17 Carrara (Ms)
Tel. 0585/779444
MR ALED ORIGINAL
via Campo D'Appio, 41/O
Avenza (Ms)
Tel. 0585/859717

PISTOIA
MILLENNIUM
C.so Gramsci, 93
Tel. 0573/21396

TRENTO
PLANET GAMES
via Campagnole, 22
(Rovereto)
Tel. 0464/486947

CUNEO
LAVORI IN CORSO
via Alberione 8 (Alba)
Tel. 0173/365000

HAI UN NEGOZIO E VUOI ENTRARE A FAR PARTE DEL CLUB?: TELEFONA ALLO 030 336 94 55

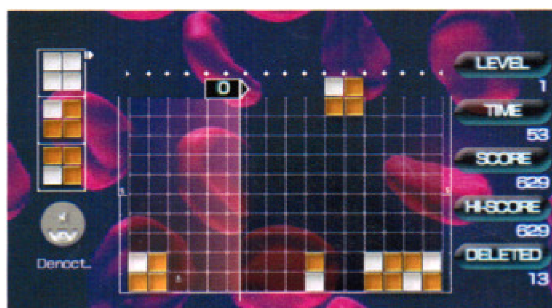
IL MEGLIO PER PSP

NUOVI GIOCHI E NUOVE CARATTERISTICHE: LA PSP ESCE A TESTA ALTA DALL'E3

LUMINES 2 [Q ENTERTAINMENT]

IL PUZZLE MUSICALE DELL'ANNO

Il primo Lumines ha creato il culto, il secondo episodio non farà che confermarlo e convertirà al suo verbo altre legioni di fan adoranti. Più skin, più generi musicali, maggior supporto al multiplayer e nuove modalità di gioco faranno di Lumines 2 il "most wanted" per tutti gli appassionati di musica, puzzle e psichedelica.

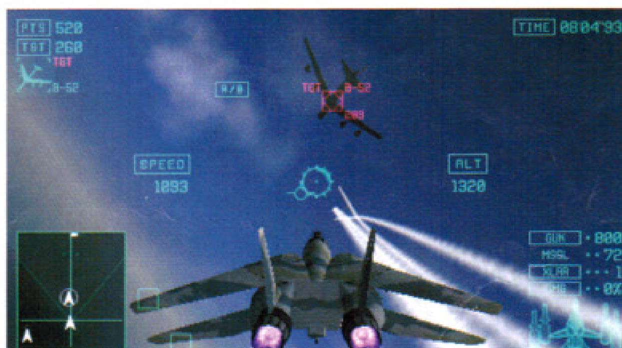




ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION [NAMCO]

SFIDA NEI CIELI

Lo sparatutto militare Ace Combat passa dallo schermo di PS2 a quello di PSP, portando con sé tutta la sua dose di adrenalina e di giocabilità allo stato puro. Un grande numero di jet realmente esistenti, una serie di missioni basate su una storia avvincente e diverse modalità multiplayer che sfrutteranno il Wi-Fi sono le carte giocate dagli sviluppatori per creare un grande sparatutto per il portatile Sony.

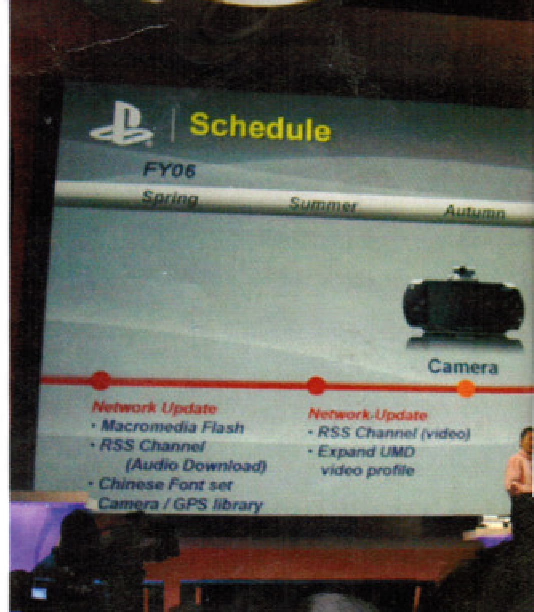




TEKKEN: DARK RESURRECTION [NAMCO]

UN PICCOLO GRANDE PICCHIADURO

Il più spettacolare tra i giochi per PSP presentati all'E3 offrirà parecchie novità interessanti: torna il mitico sottogioco dedicato al bowling, si potrà giocare in multiplayer con una singola copia del gioco e i fan più accaniti e desiderosi di migliorare le proprie prestazioni si potranno scaricare le performance dei migliori giocatori mondiali.



SILENT HILL ORIGINS [KONAMI]

LE ORIGINI DELL'ORRORE

Quattro giochi e un film non bastano? Volete un episodio inedito, magari da giocare su PSP e magari ambientato prima del primissimo capitolo della saga horror per eccellenza su PlayStation? Eccovi serviti: Origins ci permetterà di visitare nuovamente Silent Hill, stavolta nei panni di un camionista che deve effettuare una consegna....Grafica indistinguibile dai capitoli per PS2 e tanti nuovi enigmi da risolvere ci aspettano.



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES [ROCKSTAR]

VICE CITY IN TASCA

La serie più venduta al mondo ritorna con un nuovo episodio per il portatile Sony, stavolta ambientato a Vice City che, come nell'episodio per PlayStation 2, strizza entrambi gli occhi alla solare e bellissima Miami. Cast di personaggi completamente rinnovato, nuove missioni e... beh, GTA lo conoscete no?



RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS [SONY]

LA STRANA COPPIA TORNA INSIEME

Dopo aver stupito un po' tutti con la sua bellissima avventura "in solitario", Ratchet ritrova il compagno Clank in un titolo che è tutto un programma, e ricalca la formula che li ha fatti diventare icone amate dal pubblico. Azione, avventura, grafica d'impatto e, stavolta, anche il supporto multiplayer: cosa chiedere di più?



FIRMWARE: GLI ULTIMI AGGIORNAMENTI

NUOVE FUNZIONALITÀ IN ARRIVO PER PSP

Siamo arrivati alla versione 2.70, ma la corsa del firmware non si ferma più: nell'immediato futuro aspettiamoci di poter telefonare con il VoIP (Voice over IP, già utilizzato da alcuni telefoni via Internet), utilizzare webcam e sistemi di navigazione satellitare, e di poter visualizzare filmati in Flash e RSS Video. È stata anche presentata la possibilità di scaricare le vecchie glorie dello sterminato catalogo relativo alla prima PlayStation.



PSP E PS3: SINERGIE... PROFESSIONALI

LE MILLE FUNZIONI DI PSP

L'ultima, gustosa, novità relativa alla PSP è la possibilità di utilizzarla come "specchietto retrovisore" Wi-Fi per quello che dovrebbe essere uno dei giochi di lancio di PlayStation 3: Formula 1 2006. È così confermata la volontà di Sony di utilizzare PSP come interfaccia aggiuntiva per estendere le funzionalità dei titoli per la sorella maggiore.







La maggior parte delle scene del gioco viste finora è ambientata a San Francisco, una città che offre molti spunti "avventurosi" con i suoi tram e le sue discese.

PS3 \\ INDIANA JONES

INDY PUNTA AL REALISMO

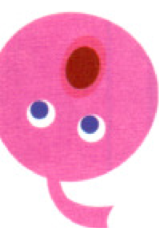
PRODOTTO: LucasArts **GENERE:** Azione **USCITA:** 2007

Uno dei personaggi più amati del cinema, l'archeologo Indiana Jones, si prepara alla sua quarta avventura e la cosa ovviamente non può non avere effetti anche sul mondo dei videogiochi. Ma cosa renderà questo titolo diverso dagli altri giochi su licenza? Il segreto è stato rivelato recentemente proprio da LucasArts: si tratta del motore grafico che farà muovere i vari personaggi, sia protagonisti che secondari. Senza dover ricorrere a numeri incomprensibili alla maggior parte di noi, la nuova tecnologia Euphoria fa semplicemente in modo che i personaggi si comportino come persone in carne e ossa, reagendo ogni volta in modo diverso alle situazioni che si troveranno di fronte. Questo vuol dire che ripetendo un combattimento l'esito sarà sempre diverso e che addirittura attraversando un ponte di corda potreste arrivare alla fine, ma anche essere spazzati via da una inaspettata folata di vento. Insomma, per una volta tanto le avventure del nostro Indy saranno decise dal caso e dalle situazioni, proprio come nella vita reale!



Lanciare questo brutto ceffo contro la macchina avrà ogni volta effetti diversi, anche se la vostra posizione iniziale sarà sempre la stessa: potreste stordirlo, ma potrebbe anche rialzarsi subito.

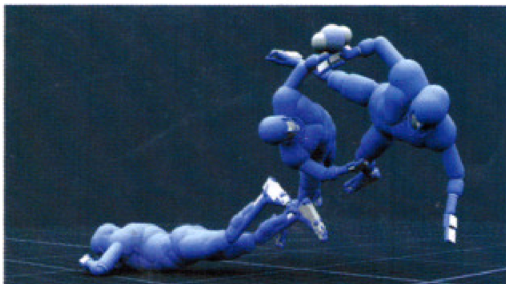












EUFORIA DA MOVIMENTO

Come rendere un gioco ancora più realistico

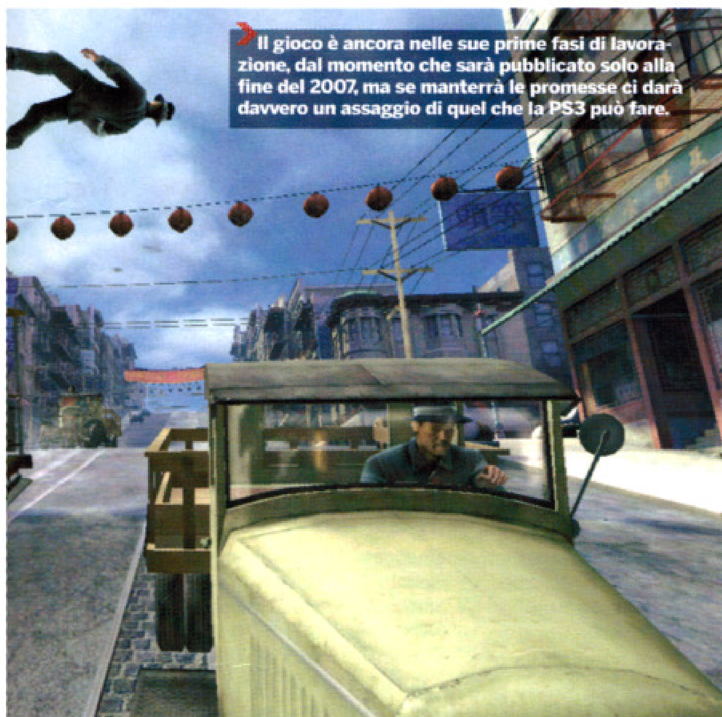
◆ La compagnia inglese NaturalMotion le ha pensate proprio tutte per rendere l'azione più varia: grazie al suo motore Euphoria i personaggi interagiranno in tempo reale con gli avversari e con l'ambiente, attraverso un velocissimo calcolo della posizione dei loro muscoli. Signori e signore, l'era PS3 sta arrivando... ◆

IL RITORNO DI INDIANA JONES

Nel 2007 arriva il quarto capitolo

◆ A ben 18 anni da I Predatori Dell'Arca Perduta, la serie di Indiana Jones sta per tornare al cinema con un quarto episodio che può contare ancora sul "cast" originale: Harrison Ford nel ruolo di Indy e Steven Spielberg dietro la macchina da presa. I dettagli sul film sono ancora pochi, ma sembra che le vicende saranno ambientate negli anni '50 e che il titolo inglese sarà Indiana Jones and the Ravages of Time. ◆



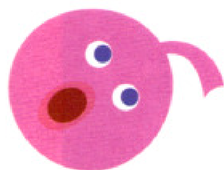


Il gioco è ancora nelle sue prime fasi di lavorazione, dal momento che sarà pubblicato solo alla fine del 2007, ma se manterrà le promesse ci darà davvero un assaggio di quel che la PS3 può fare.

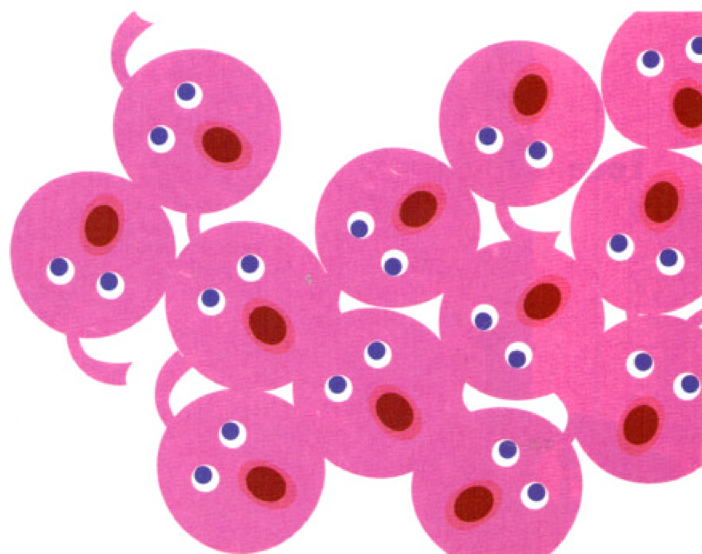


La nuova tecnologia utilizzata dovrebbe migliorare anche l'intelligenza dei nemici, che reagiranno in maniera più naturale e istintiva al nostro comportamento.



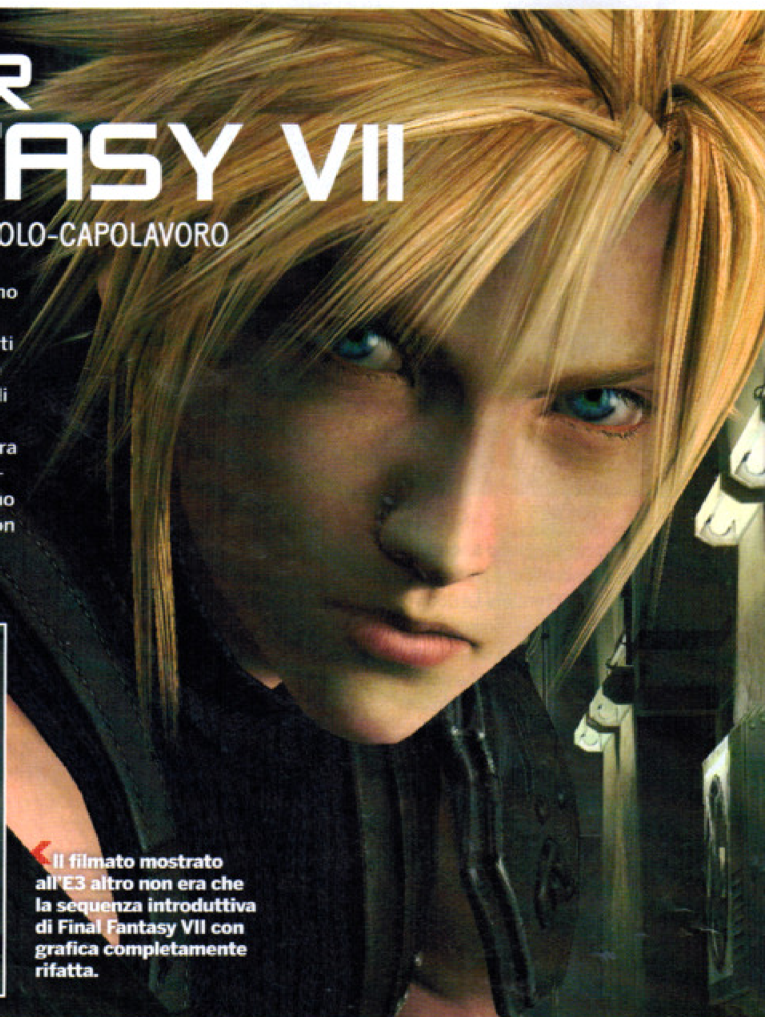






GAME OVER PER FINAL FANTASY VII

NESSUN REMAKE PS3 IN ARRIVO PER IL GIOCO DI RUOLO-CAPOLAVORO



Dopo aver mostrato, allo scorso E3, un breve ma bellissimo filmato di Final Fantasy VII con grafica rifatta per incontrare gli standard PlayStation 3, Sony ha generato un caso. Subito gli appassionati del leggendario gioco di ruolo si sono scatenati, fantasticando sull'arrivo di una versione completamente rifatta del gioco per la nuova console. Per mesi le voci si sono rincorse alimentando le speranze, almeno fino a oggi: Square Enix, casa responsabile del gioco, ha infatti ufficialmente smentito di avere in lavorazione un remake PS3 di Final Fantasy VII. Quella che abbiamo visto lo scorso anno era dunque una semplice dimostrazione tecnica e nulla più. A meno che il mondo dei videogiochi non ci dia un altro mirabolante esempio di smentita e contro-smentita...



Il filmato mostrato all'E3 altro non era che la sequenza introduttiva di Final Fantasy VII con grafica completamente rifatta.

UBISOFT "PERSA" SU PLAYSTATION 2

IN AUTUNNO ARRIVA IL VIDEOGIOCO DI LOST

In passato X-Files, in tempi recenti CSI e 24, in futuro Desperate Housewives e, a breve, anche Lost. È la serie creata da J.J. Abrams la prossima a essere convertita in un videogioco, in arrivo nell'autunno 2007 su PlayStation 3. I due produttori sono stati interpellati per la supervisione dei lavori, affidati da Ubisoft al miglior team interno disponibile: Ubi Montreal. La saga, arrivata in Italia dopo il grande successo di pubblico riscosso sulla rete americana ABC, sembra aver ispirato un action del quale, purtroppo, ancora si sa poco e nulla. L'unica conferma riguarda la grande importanza della sceneggiatura, creata ad hoc per questa trasposizione in videogioco...

Sopravvivere a un disastro aereo è una cosa già di per se "impegnativa"... I protagonisti di Lost, in più, dovranno vedersela con misteriose "entità" presenti su un'isola erroneamente ritenuta deserta: il massimo per un survival horror o un'avventura vecchio stile.



Il gruppo dei protagonisti è ben assortito: un neo miliardario, un cantante rock, un medico, una detenuta in fuga, un ex militare. Vestendo i panni dell'uno o dell'altro, si aprono soluzioni infinite di gameplay...





Nonostante all'E3 sia stata mostrata una sola ambientazione desertica, MotorStorm ci farà viaggiare in giro per il mondo, per correre sulle piste più svariate in condizioni climatiche sempre diverse.

PS3 \\ MOTORSTORM

A MILLE ALL'ORA NEL FANGO

PRODOTTO: Sony **GENERE:** Corse **USCITA:** Inizio 2007

16 BESTIONI POSSON BASTARE...

◆ Il supporto del gioco Online promette di allungare a dismisura la vita di MotorStorm. In attesa che Yamauchi e compagnia bella rendano Gran Turismo un gioco fruibile anche in Rete, Evolution garantisce l'assenza di lag e la presenza contemporanea di ben sedici giocatori collegati in contemporanea, facendo così di MotorStorm il gioco da tenere d'occhio per tutti gli appassionati di guida e sfide Online! ◆

Nonostante sia ancora lontano dagli scaffali, MotorStorm è sicuramente uno dei giochi più attesi e famosi per PlayStation 3. Ha acquisito questo ingombrante status dal giorno in cui, nel corso dell'E3 2005, Sony decise di mostrarlo sotto forma di filmato per dimostrare al mondo la potenza della sua nuova console. Dopo aver fatto scalpore per una grafica a dir poco fotorealistica, il titolo è tornato nell'ombra fino a poche settimane fa quando, di nuovo all'E3, ha confermato in gran parte l'ottima impressione suscitata l'anno precedente. La differenza è che stavolta, avendolo toccato con mano, abbiamo avuto un assaggio anche del modello di gioco, che sembra davvero solido. E questa, diciamolo, è un'ottima notizia. Nonostante un percettibile ridimensionamento grafico, alla prova su strada MotorStorm si è confermato divertente e davvero capace di apportare una ventata di freschezza a un genere da anni abbastanza arrugginito. Il comportamento dei veicoli è eccezionale e la particolare conformazione dei circuiti non fa altro che enfatizzare i salti, i rimbalzi e lo stress di cui soffrono gli ammortizzatori delle vetture, che rispondono perfettamente alle sollecitazioni del tracciato di gara. L'unica cattiva notizia è che il gioco non sarà disponibile al lancio di PlayStation 3 ma, viste sue potenzialità, non ci dispiace che i programmatori si prendano tutto il tempo che serve per ottimizzarlo!



Evolution Studios promette la presenza di oltre venti veicoli in gara contemporaneamente, trasformando la corsa in una battaglia feroce, fatta di sportellate, curve a gomito, ricerca delle traiettorie migliori per superare l'avversario all'ultima curva.

GIOCHIAMO A FARE LA GUERRA?

COMINCIA L'INVASIONE DEL WARGAME SU PS3. ECCO IN ANTEPRIMA I TITOLI CHE CI FARANNO IMBRACCIARE IL JOYPAD DELLA NUOVA PLAYSTATION





SOLDATI PER SOLDI

PS3 MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Il primo Mercenari ci aveva sorpreso con la sua interattività, ma in questo seguito i nostri soldati potranno davvero usare qualsiasi oggetto a disposizione nel mondo di gioco come arma. "Mondo in fiamme" non è solo un bel sottotitolo: un semplice accendino potrebbe infatti servire a dare fuoco a del carburante, per provocare un'esplosione e creare un diversivo. Il tutto grazie alla potenza di PS3, che sembra poter tradurre in realtà tutti gli spunti del primo capitolo. "Senza limiti", così gli sviluppatori del gioco descrivono quello che si può fare in Mercenari 2. In singolo o multiplayer che sia, avremo a disposizione centinaia di edifici e costruzioni da trasformare in un campo di battaglia...

SOLI CONTRO TUTTI

PS3 ARMY OF TWO

Army of Two propone due soli eroi contro il nemico: un piccolo "esercito" in cui la cooperazione tra i personaggi sarà la chiave del successo. I due potranno per esempio procedere affiancati, sacrificando la mobilità ma aumentando la loro copertura. Come? Grazie alle corazze asimmetriche di cui sono dotati, che messe vicine formano un vero carro armato umano. I movimenti del nostro compagno saranno affidati al computer ma anche ai nostri comandi vocali, tramite cui potremo impartirgli di darci fuoco di copertura o anche di appostarsi come cecchino. La grafica per ora è molto bella, e la sensazione di "potenza di fuoco" ragguardevole...



Personalizzazione? Quanta ne volete, fino alle maschere che faranno sembrare i vostri eroi degli angeli della morte.


Attenzione al dettaglio. Quando lo scontro è finito, potete sempre provare a contare i bossoli per conciliare il sonno...


PS3

FRATELLI D'ARMI

BROTHERS IN ARMS: HIGHWAY TO HELL

Nel terzo episodio di Brothers in Arms la tattica si esalta di nuovo, con totale libertà di scelta quando si tratta di raggiungere l'obiettivo. Fondamentale la distruzione ambientale (palazzi, granai, costruzioni in genere), indifferente il modo per perseguirla: bazooka, bombardamento, mortaio... tutto andrà bene, a patto di radere al suolo il bersaglio. Potenziata l'Intelligenza Artificiale e molto più varie le dinamiche della guerra, con un po' di sano "stealth" (azioni furtive): immaginate di far circondare silenziosamente un gruppo di nemici dai vostri uomini e di aprire tutti insieme il fuoco. Degni di nota anche i Brotherhood Moments, veri momenti strappalacrime che ci faranno vivere da vicino drammi ed emozioni di questa banda di compagni...


PS3

GUERRE DELL'ALTRO MONDO

RESISTANCE: FALL OF MAN

Armi e alieni? Fermatevi prima di dare per scontato che si tratti del "solito" sparatutto di fantascienza, perché Resistance è ambientato in un 1951 alternativo (molto alternativo). Anche se grossomodo questo titolo Insomniac può essere paragonato a una sorta di Call of Duty con gli alieni a fare la parte degli antagonisti, il tutto sembra già talmente rifinito da farne uno dei titoli più interessanti in vista del lancio di PS3. Particolarmente interessante il fuoco secondario di alcune armi, che aggiungono un leggero tocco di originalità, e massicce le capacità Online che permetteranno di supportare fino a 32 giocatori senza problemi di sorta.


PS3

CHIAMATA ALLE ARMI

CALL OF DUTY 3

Immersi nell'azione: potrebbe essere questo lo slogan di Call of Duty 3, caratterizzato da una cura del dettaglio più alta che mai. A parte la solita altissima qualità grafica che è lecito aspettarsi dalla Next-Gen PlayStation, l'azione stessa sembra prevedere molte più varianti che daranno agli scontri a fuoco una dimensione praticamente reale. Esplosioni, elmetti che volano muovendosi realisticamente: insomma, una prova di forza da vedere in movimento per poterci credere. Ma a parte questo sarà solo "un altro gioco di guerra", o porterà ancora avanti lo standard-capolavoro della serie? La sentenza tra pochi mesi...



"HO SUONATO IL PIANO PER CIRCA UN ANNO, FINO A QUANDO NON HO IMPARATO A FARE IL TEMA DE LA PANTERA ROSA. QUELLO ERA IL MIO OBIETTIVO E UNA VOLTA RAGGIUNTO HO SMESSO. ORA NELLA MIA MUSICA CI DEVE ESSERE DEL ROCK!" JACK BLACK

WRESTLING ALLA MESSICANA!

JACK BLACK È SUPER NACHO, UN IMPROBABILE LOTTATORE DI LUCHA LIBRE

Il simpaticissimo Jack Black, considerato da molti l'erede naturale di John Belushi, dopo il successo di King Kong sta per tornare sul grande schermo con un film molto originale. Nacho Libre vede Black nei panni di un lottatore di luchador, il "wrestling alla messicana". Ignacio, alias Nacho, è un frate cresciuto in un monastero, di cui è anche diventato cuoco (a conferma del fatto che Jack è una buona forchetta). Per aiutare la giovane Sorella Encarnaciòn e diventare un modello per tutti gli orfani che vivono in zona, Nacho decide di diventare un lottatore di lucha libre, cosa severamente proibita dai suoi "superiori" spirituali. Ovviamente, la strada verso il successo sarà lastricata di ostacoli e di conseguenza da momenti e situazioni a dir poco esilaranti (se avete visto il trailer, sapete di cosa parliamo...). Scritto in collaborazione con lo stesso sceneggiatore del divertente School of Rock, il film è una commedia surreale con personaggi davvero originali e un'ambientazione molto particolare, che cerca di sfruttare il nuovo momento d'oro vissuto negli ultimi tempi dal wrestling. Oltre a Black, nel cast ci sono solamente volti sconosciuti o addirittura esordienti. La colonna sonora è invece del grande Danny Elfman, da sempre collaboratore di Tim Burton, ma autore anche delle musiche di pellicole come Men in Black, dei primi due Spider-Man e compositore del mitico tema musicale dei Simpson. Insomma, Nacho Libre si candida a diventare una delle sorprese di questa estate, sia italiana che americana, e sembra una commedia perfetta per passare due piacevolissime ore al fresco in qualche cinema durante le afose serate estive.



Hector Jiménez interpreta lo strano "assistente" del protagonista...

"IO TRAGGO LA MIA ISPIRAZIONE DAL PROFONDO DELLA MENTE DI UN SUPERFREAK" JACK BLACK





La meditazione è un momento fondamentale prima di combattere...

Il corpulento Jack ha dovuto perdere qualche chilo per vestire i panni di Nacho.

POKER DI JACK

I MILLE VOLTI DI UN NERD

◆ Jack Black è una potenza della natura, uno dei pochi casi a Hollywood in cui l'attore raggiunge e supera persino i personaggi che interpreta, in termini di simpatia, eclettismo e capacità di dimostrarsi un irriducibile "nerd". Vediamo quali ruoli lo ha portato a incarnare questa sua predisposizione naturale...◆



ALTA FEDELTÀ (2000)
Nel film tratto dal celebre libro di Nick Hornby, Jack interpreta l'amico casinista del protagonista John Cusack.



AMORE A PRIMA SVISTA (2001)
In questa commedia demenziale, Black è un uomo dotato di un potere molto particolare: quello di poter vedere in forma estetica la bellezza interiore delle persone... anche quelle bruttissime!



ORANGE COUNTY (2003)
Jack è il fratello del protagonista, un personaggio irriverente che ricorda molto il John Belushi dei primi tempi



SCHOOL OF ROCK (2003).
Nei panni di Dewey Finn, sgangherato musicista rock che si finge insegnante per pagare l'affitto, Jack Black è il vero mattatore del film.

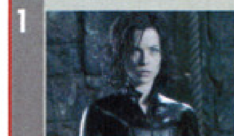


KING KONG (2005)
Il produttore senza scrupoli Carl Denham è un personaggio piuttosto diverso da quelli interpretati finora da Jack. Nonostante ciò, egli risulta comunque molto efficace nel ruolo che gli ha affidato Peter Jackson.

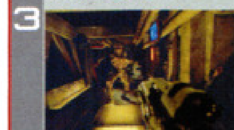
MATADOR!
Irriverente, simpatico e soprattutto autoironico: è questa la ricetta del successo di Jack Black!

TOP 10

GLI APPUNTAMENTI DA NON PERDERE IN VIDEO

1 
UNDERWORLD EVOLUTION / DVD/UMD

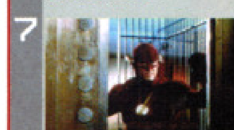
2 
LOST: STAGIONE 1 (PARTE 2) / DVD

3 
DOOM / DVD

4 
HOSTEL: VERSIONE INTEGRALE / DVD/UMD

5 
ALIAS: STAGIONE 5 / TV

6 
INVASION: STAGIONE 1 / TV

7 
FLASH!: LA SERIE TV / DVD

8 
ANGEL: STAGIONE 2 / TV

9 
STAY: NEL LABIRINTO DELLA MENTE / DVD

10 
SYRIANA / DVD

DA SOLI NEL BUIO, ANCORA UNA VOLTA...

PRODOTTO: Sony **GENERE:** Horror **USCITA:** 2007



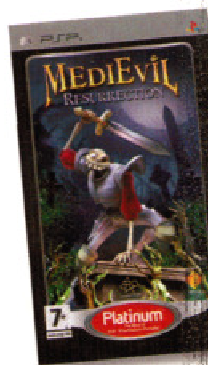
Silent Hill e Resident Evil ancora non esistevano, il concetto di horror mal si sposava con il medio videogioco e gli appassionati del brivido avevano veramente poco di cui "nutrirsi". Poi, improvvisamente, un bagliore nel buio: Alone in the Dark. La storica saga è tornata a far parlare di sé durante l'ultimo E3, con l'intenzione di riportare in auge un marchio prestigioso, annebbiato negli anni dopo i fasti del primo indimenticabile episodio. La nuova avventura Next-Gen sarà ambientata in una New York mai così cupa, nella quale vestiremo i panni di Edward Carnby (protagonista dell'unico, indimenticabile "originale"), impegnato in una nuova indagine ne La Grande Mela. Il level design, dopo il primo contatto, appare costruito su cupe magioni abbandonate, sulla fitta (e tetra) vegetazione di Central Park, su un gameplay, all'apparenza, meno ancorato ai canoni tipici del genere. La scelta è stata quella di suddividere l'intera vicenda in piccoli capitoli autoconcludenti di 20/30 minuti, legati tra loro da un filo comune che ci porterà fino alla risoluzione di spaventosi misteri, tra palazzi sgretolati, creature demoniache e allucinazioni rese con maestria anche attraverso un'ottima realizzazione tecnica. Alone in the Dark vedrà la luce su PlayStation 3 nel 2007.



ARRIVANO I PLATINUM PSP

DA GIUGNO LA COLLANA DI GIOCHI A PREZZO RIDOTTO APPRODA SUL PORTATILE SONY

Dopo il grande successo riscontrato dalla linea Platinum per PlayStation 2, Sony ha deciso di applicare la stessa politica di giochi a prezzo ridotto anche alla sua console portatile. Già in questi giorni dovreste trovare nei negozi, al prezzo di 24,99 euro, una lista iniziale di venti titoli, che come al solito si sono meritati l'onore di questa riedizione scontata in base al grande quantitativo di copie già vendute, a testimoniarne la qualità. I titoli disponibili al momento includono Ridge Racer, Pro Evolution Soccer 5, Grand Theft Auto: Liberty City Stories, WipEout Pure, Everybody's Golf, Medievil Resurrection, F1 Grand Prix, WRC, Star Wars Battlefront II e FIFA 06, ma sicuramente in un prossimo futuro ne arriveranno molti altri. Noi vi consigliamo di scorrere attentamente questa lista, perché al suo interno si celano e si celeranno giochi piuttosto interessanti già a prezzo pieno e sicuramente ancora più appetibili a prezzo dimezzato. Buoni acquisti!







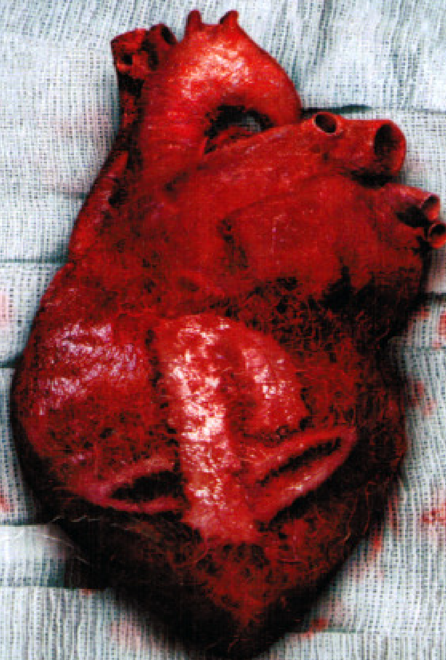
GRAND THEFT AUTO IV È UFFICIALE!

FINALMENTE RIVELATA LA DATA DI LANCIO DEL GIOCO PIÙ ATTESO SU PS3

Non c'era alcun dubbio che il quarto capitolo di Grand Theft Auto fosse in sviluppo, ma non ne avevamo alcuna conferma ufficiale finché Rockstar non ha finalmente aperto il sito ufficiale del gioco. Ad accoglierci solo un grande logo bianco e una data già stabilita: 16 ottobre 2007 per il Nord America, 19 ottobre l'Europa. Ancora nessuna immagine né informazioni sul sistema di gioco e sulla sua ambientazione, purtroppo, ma tenete d'occhio il sito ufficiale del gioco per futuri aggiornamenti: www.rockstargames.com/grandtheftauto4.







DIMOSTRA IL TUO AMORE PER PLAYSTATION

Sei un appassionato di PlayStation? Ritieni di poter fare tutto per dimostrarle la tua fede? Bene: abbiamo quello che fa per te. Collegati al sito www.playstationplanet.it e mostraci la cosa più creativa, pazza, originale e divertente che hai fatto per dimostrare il tuo amore nei confronti di PlayStation. Preparatevi ad entrare nella Next-Generation grazie alla vostra creatività, per voi in palio una PlayStation 3 nuova fiammante! Hai tempo per partecipare dal 15 giugno al 15 ottobre 2006... coraggio, play your part!

VINCI UNA PLAYSTATION 3!

PlayStation®

UNA FINESTRA APERTA SULLE PROSSIME USCITE DEL MONDO PLAYSTATION

FLASH

VIRTUA TENNIS 3

Uscita: 2007

◆ La nuova incarnazione di un superclassico da sala giochi torna, in esclusiva, sulla PlayStation 3 e promette faville. Poca simulazione e tanti elementi che ricordano l'impostazione del gioco "da bar": grafica ultrarealistica con controparti digitali di numerosi tennisti in vetta alle classifiche mondiali (Federer in testa), colori saturi, animazioni incredibilmente fluide e un sistema di gioco semplice e immediato.



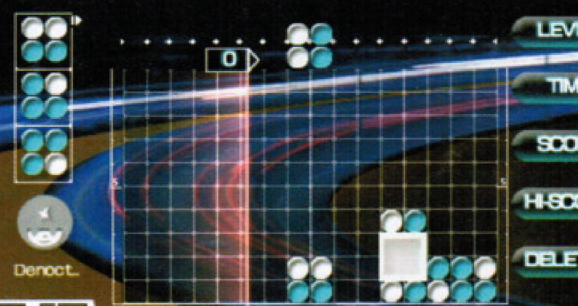


GOD OF WAR II

Uscita: Febbraio 2007

◆ Chi ha detto che la PS2 ha finito la sua corsa? Kratos potrebbe non essere d'accordo e con lui centinaia di migliaia di giocatori che, da oggi, possono attendere con impazienza il ritorno del personaggio più "cool" della scorsa annata. Più armi, più mostri, più sangue, più tutto: God of War II promette davvero di essere il gioco definitivo per PS2!

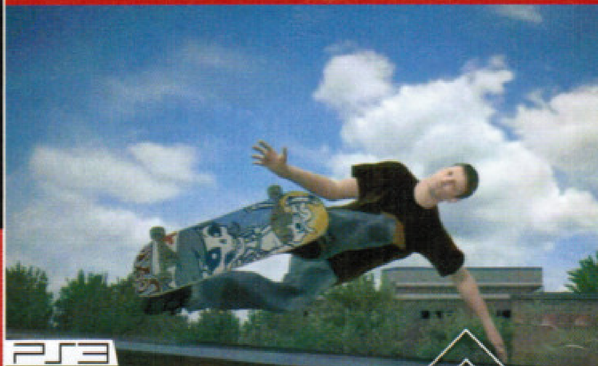




LUMINES PLUS

Uscita: Autunno 2006

◆ Lumines è stato il primo grande successo per PSP: uno straordinario puzzle musicale capace di inchiodarci alla console per ore e ore. Viste le sue vendite, ecco pronta la conversione diretta per la sorella maggiore PS2, con nuove aggiunte e caratteristiche. Gli amanti dei puzzle non se lo lascino sfuggire!



TONY HAWK'S PROJECT 8

Uscita: Novembre 2006

◆ Non conosce battute d'arresto la serie di Tony Hawk, "simulatore" di skateboard che infila un successo dopo l'altro dai tempi della prima PlayStation. Per l'arrivo di PS3 il buon Tony tornerà a regalarci acrobazie con il suo ottavo capitolo: dopo i recenti episodi, che hanno un po' alterato la formula classica, i programmatori sembrano decisi a tornare all'antico... vedremo cosa ci riserveranno.

ASSASSIN'S CREED

Uscita: 2007

◆ I creatori di Prince of Persia sono tornati al lavoro e stanno preparando Assassin's Creed, titolo PS3 molto promettente e basato sulle avventure di un... assassino, ovviamente! Molto bella l'ambientazione medievale ed elevatissimo il carisma del protagonista, Altair, che potrebbe davvero proporsi come nuova icona "action" per la casa madre francese. Inoltre, il gioco sembra sfruttare alla grande la potenza grafica di PlayStation 3...

PS3

TEKKEN 6

Uscita: TBA

◆ Oltre a Ridge Racer, Namco sta lavorando anche a un nuovo Tekken per PS3. Il gioco, che potrebbe essere uno dei titoli di lancio della nuova console Sony, sembra davvero promettente e capace di far compiere alla storica saga l'ennesimo salto di qualità. Le immagini viste a Los Angeles confermano la presenza di volti storici e amatissimi, oltre a un congruo numero di nuove entrate carismatiche.



GUITAR HERO II

Uscita: TBA

◆ Il gioco musicale dell'anno sta per tornare con un seguito capace di eliminare i pochi difetti dell'originale: aspettiamoci ancora più canzoni, tanti generi musicali diversi (country, folk, metal), pezzi da suonare in due simulando chitarra e basso insieme e la stessa folle atmosfera del primo capitolo.



WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007

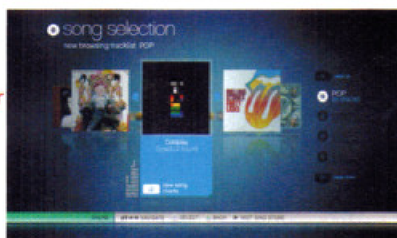
Uscita: Novembre 2006

◆ Negli ultimi anni il seguito del wrestling è cresciuto a dismisura, quindi non poteva mancare all'appuntamento l'edizione 2007 del videogioco di maggiore successo in questa specifica disciplina. WWE SmackDown Vs. RAW 2007 promette animazioni grandiose, una grafica fotorealistica, un cast di lottatori aggiornato e la classica valanga di spettacolo!



IL PALCOSCENICO ALLE DONNE

AD AGOSTO LA MUSICA DI SINGSTAR SI TINGE DI ROSA



Si chiama Anthems ed è il nuovo episodio di SingStar in uscita ad agosto su PlayStation 2. Niente di nuovo all'apparenza, se non fosse che questa volta, arrivati al sesto episodio, l'ultimo nato di casa Sony parla decisamente la lingua delle donne. Oltre 20 tracce originali tutte da vivere per quest'ultimo esperimento dedicato soprattutto alle ragazze: da Gloria Gaynor a Candi Staton, dagli anni '70 ai giorni d'oggi, senza dimenticare alcuni "amatissimi" dalle teenager, con la presenza di boy band tra le più amate come i Take That ma anche i Queen. Questa volta potrete esibirvi anche in una nuova modalità in team, da gustare con gli amici per strimpellare in compagnia, con la macchina pronta a riconoscere il vostro tocco e il vostro ritmo, assegnando i punteggi in base al vostro "stile". SingStar Anthems sarà disponibile al prezzo di 39 Euro con il microfono e a 19 Euro nella versione "solo gioco".



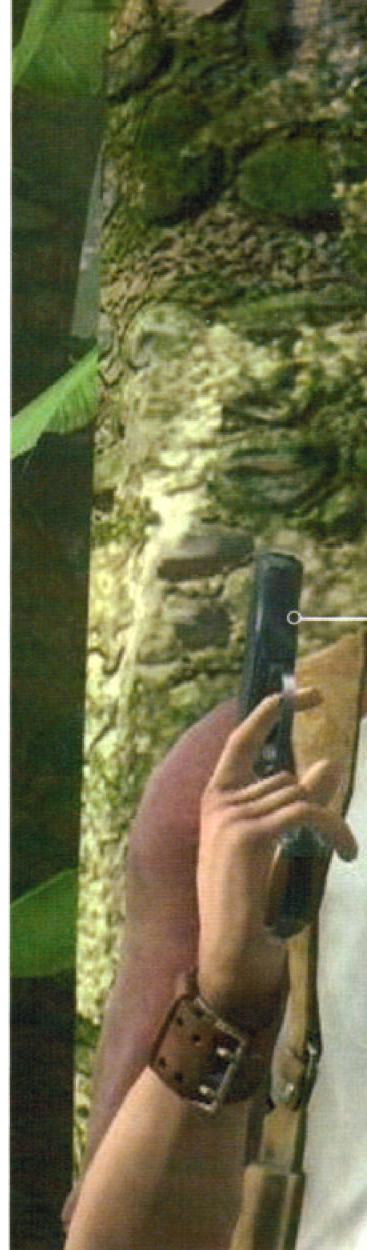
IN SELLA CON TOURIST TROPHY

SONY REGALA UNA HONDA CBR 1000 RR FIREBLADE!

Dopo la grande iniziativa messa in piedi per promuovere l'ultimo Gran Turismo, che aveva come premio una fiammante Nissan 350z, Sony fa il bis e lo fa stavolta con il suo nuovo titolo di corse a due ruote: Tourist Trophy. Per partecipare bisogna comprare il gioco, scendere sulla pista di Valencia, selezionando la modalità "Arcade - prova cronometrata" e salire in sella a una Honda CBR1000 RR '05 (JP). Fate il vostro tempo migliore e salvatelo sulla memory card, dopo di che collegatevi al sito del concorso (www.ttchallenge.com) per inviarlo o per ricevere ulteriori informazioni. Il miglior tempo vi consentirà di vincere una splendida **Honda CBR 1000 RR FireBlade**, mentre il secondo posto dovrà "accontentarsi" di uno scooter Honda PS125i. Il concorso si chiude il 17 luglio 2006... a chiunque voglia partecipare, in bocca al lupo!









L'impatto grafico del nuovo titolo Naugthy Dog è buono in fermo immagine, ottimo in movimento.

Una buona miscela di avventura e azione sparatutto? Dal trailer sembra proprio di sì...

PS3 \\ NAUGHTY DOG

LARA CROFT? UNA DILETTANTE...

PRODOTTO: Sony **GENERE:** Azione **USCITA:** TBA



Nella pre-conference E3 di Sony, una delle più belle sorprese è stata sicuramente la presentazione di un nuovo marchio, legato a coloro che hanno creato il dinamico duo Jak & Daxter. Un action veramente molto promettente, mostrato in tutta la sua bellezza in un filmato che ha strappato consensi e lascia ben sperare per il futuro. Il gioco, al momento ancora senza nome e nascosto dietro al titolo provvisorio di Naughty Dog, ci vedrà impegnati probabilmente nei panni di uno pseudo-archeologo, alla ricerca di un ancora non specificato antico tesoro. In realtà, tutto rientra nelle supposizioni visto che nulla è stato rivelato a livello di trama/sceneggiatura. Ciò che resta, per il momento, è la certezza di avere per le mani un prodotto "massiccio" per PlayStation 3, forse addirittura per il lancio in Europa.



I NUOVI EROI

Ogni anno all'E3 si rincorrono una serie di nuovi personaggi, vecchie glorie, aspiranti icone ed eroi ripescati dal passato, tutti con un unico scopo: avere ancora una dose di quella notorietà senza cui non si sopravvive nel mondo dei videogiochi. Ecco chi, secondo noi, almeno per questa volta, ha centrato il bersaglio!



Look ritrovato per Kratos, che sfoggia addirittura un'armatura. La rabbia, invece è la stessa di sempre.

KRATOS

- **Anno di nascita:** 2005
- **Località:** PlayStation 2
- **Prossimamente in:** God of War II

Bisogna essere dotati davvero di un carisma non comune per riuscire a diventare un'icona dei videogiochi dopo essere stati protagonisti di un solo titolo, eppure Kratos c'è riuscito. Feroce ma tormentato, determinato e sfortunato, il muscoloso semidio che ha dato nuova linfa al genere action/adventure per PlayStation 2 è pronto a urlare al mondo che la Next-Generation può attendere ancora e, osservando le incredibili schermate del prossimo God of War II, non possiamo che essere d'accordo...



L'indispensabile frusta è il migliore tratto distintivo di Indiana Jones. Non vediamo l'ora di usarla in Indi 2007...

INDIANA JONES

- **Anno di nascita:** 1981
- **Località:** Casa di George Lucas
- **Prossimamente in:** Indiana Jones 4 al cinema e Indiana Jones 2007 per PlayStation 3

Ma il quarto film si fa o no? Mentre Harrison Ford, Spielberg e Lucas litigano sulla sceneggiatura, i giocatori possono dormire tranquilli: l'E3 ci restituisce un personaggio più in forma che mai. Il nuovo gioco dedicato a Indy sembra davvero fantastico e tecnicamente all'avanguardia (grazie al nuovissimo motore grafico Euphoria) e dovrebbe rilanciare la stella, ultimamente un po' appannata, del più famoso archeologo della storia.

ALTAIR

- Anno di nascita: 2006
- Località: PlayStation 3
- Prossimamente in: Assassin's Creed

Altair è il nome nuovo che emerge dall'E3 appena conclusosi: difficile spiccare tra le centinaia di personaggi proposti dall'industria del videogioco, ma, come si suol dire, il ragazzo "c'è". Assassino letale e silenzioso, protagonista incappucciato del nuovo hit della Ubisoft, ha già dimostrato in poche sequenze di gioco di avere tutte le carte in regola per sfondare. In attesa di vederlo all'opera, riponiamo in lui le speranze per rinnovare un po' il parco eroi di PlayStation 3.

Uno stiletto nascosto nel polsino è un biglietto da visita di Altair. Attenti a stringergli la mano...

SNAKE

- Anno di nascita: 1987
- Località: MSX
- Prossimamente in: Metal Gear Solid 4

Il trailer di Metal Gear Solid 4 ha fatto impallidire tutte le altre produzioni presentate all'E3 e, per la prima volta, l'anno prossimo migliaia di giocatori si caleranno nei panni di un protagonista anziano. Capelli bianchi, sguardo stanco, fisico logorato da mille scontri e combattimenti corpo a corpo, Snake sta per combattere la sua ultima battaglia per la salvezza dell'umanità. La guerra è cambiata, ma gli eroi non muoiono mai...

Snake è invecchiato, ma la sua figura non ha perso un briciolo di carisma, anzi...

SNAKE

ALTAIR

CALENDARIO

GLI APPUNTAMENTI DA NON PERDERE QUESTO MESE

//LUGLIO

01 SAB
02 DOM
03 LUN
04 MAR
05 MER
06 GIO
07 VEN
08 SAB
09 DOM
10 LUN
11 MAR
12 MER
13 GIO
14 VEN
15 SAB
16 DOM
17 LUN
18 MAR
19 MER
20 GIO
21 VEN
22 SAB
23 DOM
24 LUN
25 MAR
26 MER
27 GIO
28 VEN
29 SAB
30 DOM
31 LUN



4 GAMER TOUR

Il primo torneo di videogiochi 4 Gamer Tour, sponsorizzato dalla catena di elettrodomestici Euronics, arriva a Gardaland. Per trovare le altre tappe, andate su www.4gamertour.it.

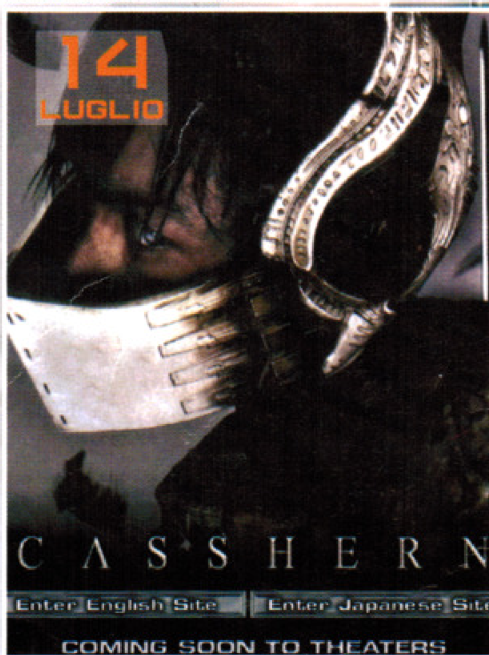
FINALE DEI MONDIALI

I Mondiali di Calcio Germania 2006 raggiungono il loro culmine con la finale, da giocarsi nel campo di Berlino. La diretta TV è alle ore 21: un appuntamento da non perdere.



KYASHAN - LA RINASCITA

Esce nei cinema il film ispirato a uno dei più amati personaggi di animazione giapponesi degli anni '70. Effetti speciali e storia introspettiva per un Matrix in stile orientale: consigliato agli amanti degli anime.





DEPECHE MODE

L'intramontabile band di Dave Gahan approda in concerto a Roma. Spettacolo e musica sono garantiti, se siete tra i fortunati che sono riusciti ad accaparrarsi l'ormai introvabile biglietto...



ROBBIE WILLIAMS

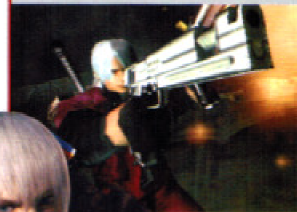
Se Roma risuona delle note dei Depeche Mode, Milano non è da meno: sale sul palco l'istrionico Robbie Williams, forse la stella maschile più lucente dell'attuale panorama del music business.



DEVIL MAY CRY

◆ Poche serie nel corso della storia PlayStation hanno saputo affermarsi come quella di Devil May Cry, con il suo tenebroso e affascinante protagonista Dante. In attesa che Hollywood si svegli e lo recluti per un grande action-movie, noi vi ricordiamo i suoi successi....◆

- ◆ Devil May Cry (2001)
- ◆ Devil May Cry 2 (2003)
- ◆ Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2006)





"IO SONO UNA DI QUELLE PERSONE CHE ODI PER UN FATTORE GENETICO. ECCO LA VERITÀ" BRAD PITT

BRAD PITT ALIAS DANTE

SOLO PER PLAYSTATION MAGAZINE UFFICIALE, IL DIVO PIÙ DIVO DIVENTA CACCIATORE DI DEMONI!

In Fight Club lo abbiamo visto, ricoperto di cicatrici, indossare con grande stile un impermeabile di pelle lungo fino a terra. In The Snatch era un pugile rom velocissimo e pericoloso, in Mr. & Mrs. Smith un agente segreto con una certa propensione all'uso delle armi... non è solo l'aspetto estetico di Brad Pitt a renderlo l'attore ideale per interpretare al cinema il ruolo di Dante nell'ipotetico film di Devil May Cry! Se mai la serie-capolavoro dovesse essere tradotta in film, e in questo periodo è tutt'altro che improbabile, il suggerimento di PlayStation Magazine Ufficiale per il ruolo di protagonista è quello di scritturare proprio lui: il volto che sta dietro a Tyler Durden, Achille e buona parte dei personaggi di maggior successo visti a Hollywood negli ultimi dieci anni...

PlayStation®

UNA FINESTRA APERTA SULLE PROSSIME USCITE DEL MONDO PLAYSTATION

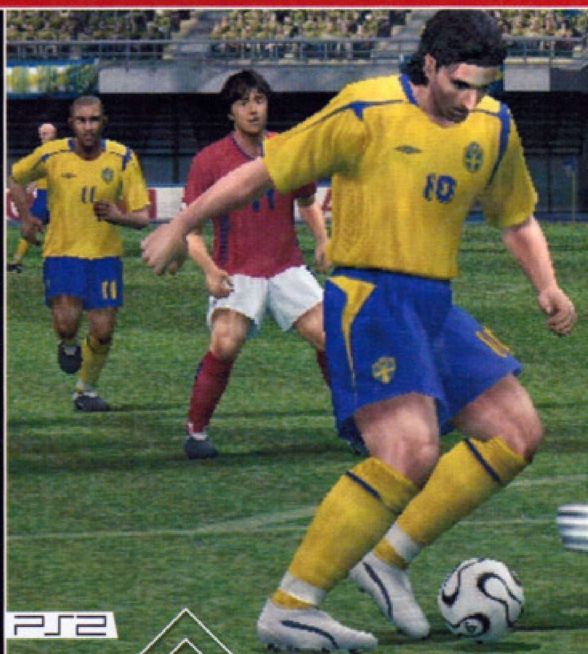
FLASH



FORMULA ONE

Uscita: Inizio 2007

◆ È tradizione, da tempo immemorabile, che un titolo sulla Formula Uno accompagni la nascita di un nuovo modello di PlayStation e anche in questo caso la tradizione sarà rispettata: grafica fotorealistica, aggiornatissimo elenco piloti e scuderie, un buon bilanciamento tra azione arcade e simulativa e la segreta speranza che all'uscita del gioco il popolo ferrarista sarà in festa per la vittoria nel campionato mondiale.



PES 6

Uscita: Autunno 2006

◆ Sarà un'estate calda per i tifosi di calcio. Da un lato la magia dei Mondiali, dall'altra gli imprevedibili sviluppi dell'inchiesta che sta mettendo a soqquadro il mondo del pallone in Italia... e, infine, l'ennesima incarnazione della saga calcistica più famosa e apprezzata, che torna con numerose novità. PES 6 si annuncia come leggermente meno simulativo, ma più immediato e spettacolare rispetto all'intransigente predecessore. Sarà di nuovo capolavoro?

GENJI 2

Uscita: TBA

◆ Dopo il bello (ma troppo breve) Genji, Sony torna alla carica su PS3 con un nuovo titolo carico di azione, di grafica e di divertimento. È aumentato il numero di nemici su schermo grazie alla potenza di calcolo della nuova console Sony e sono stati aggiunti ovviamente nuovi personaggi e nuove mosse per un'azione ancora più furiosa.





8 DAYS

Uscita: TBA

◆ Uno dei giochi più interessanti tra quelli mostrati all'E3 per PlayStation 3 viene proprio da Sony e si chiama 8 Days: con questo titolo i creatori di The Getaway ci offriranno un nuovo gioco d'azione, sparatorie e inseguimenti, che a giudicare dalla grafica e dai filmati mostrati sembra assolutamente "Next-Gen"... Da tenere d'occhio!







PS2

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Uscita: Settembre

◆ L'agente Sam Fisher sta per tornare su PS2, ma in forma leggermente diversa. Il destino, stavolta, infatti sembra avergli voltato le spalle. Noi dovremo aiutarlo a uscire dai guai... guai seri. Come? Come sempre: infiltrandoci attraverso decine di livelli e uccidendo nel silenzio i nostri nemici, godendoci nel frattempo una grafica da vera "ultima generazione" PlayStation 2.



PS3

LAIR

Uscita: TBA

◆ Le fasi di gioco vero e proprio ancora non sono state svelate, ma è bastato un nuovo (e bellissimo) trailer di Lair per far impazzire la fiera dell'E3. Grafica superlativa, scene di combattimento davvero epiche a cavallo di drago e una grande atmosfera sono le credenziali di quello che si candida a grande hit per PS3.



PS2

LE IENE

Uscita: Autunno 2006

◆ Con un "leggero" ritardo di circa quindici anni, qualcuno ai piani alti deve essersi accorto che Le Iene, primo mitico film di Quentin Tarantino, aveva tutte le caratteristiche per essere trasformato in videogioco. Voilà: ecco pronta la versione digitale del sanguinoso noir. Il titolo, un classico sparatutto in terza persona, sarà impreziosito dalla presenza delle musiche originali della pellicola e offrirà un alto tasso di violenza.

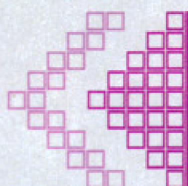
PS3

STRANGLEHOLD

Uscita: Fine 2006

◆ Dal grande regista "action" orientale John Woo sta per arrivare Stranglehold, gioco d'azione in terza persona che ricorda Max Payne all'ennesima potenza e sembra fuso con il film "Face-Off". Da quanto visto all'E3, le sparatorie sono mozzafiato (con tanto di bullet time), la grafica e la gestione della fisica sono incredibili e il gioco promette veramente faville. Lo aspettiamo con ansia su PS3!

CELLULARE, IL FACTOTUM DIGITALE



Lettore MP3, palmare, agenda elettronica, macchina fotografica, televisore e videocamera. Il cellulare sta lentamente, ma inesorabilmente, cambiando forma, allontanandosi sempre di più da quella che in teoria dovrebbe essere la sua funziona primaria: telefonare. Trasformato in un apparecchio in cui convergono una miriade di tecnologie e funzioni, chiamarlo semplicemente "cellulare" è diventato, ormai, talmente riduttivo da risultare quasi offensivo. Ed ecco quindi che scatta la corsa al design, alla funzione più innovativa e, soprattutto, all'infrangere la barriera più spessa, per portare nella vostra tasca un servizio che prima non avreste neanche osato associare ad un telefonino. L'ultima trovata partorita dalle geniali menti di chi cerca un modo per stipare più caratteristiche possibili in quel piccolo involucro è la nostra amata/odiata televisione. E non è un caso che si inizi ad offrire questa prospettiva proprio quando i mondiali di calcio sono imminenti. Guardare la partita sulla spiaggia e con lo stesso apparecchio poter telefonare, sentire musica o fotografare: decisamente allettante. Ai fan sfegatati della tecnologia offriamo quindi una nutrita carrellata di prodotti ricchi di funzioni all'avanguardia, in cui spiccano i nomi di Nokia e LG, senza però tralasciare chi la partita preferisce guardarsela sul divano, con il cellulare spento.



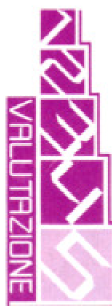
PREZZO: **€ 49,00 al mese**

» PRODUTTORE: LG » SITO: HTTP://IT.LGE.COM

LG U900

TV E TELEFONINO IN TASCA CONTEMPORANEAMENTE

Presentato al momento in cui scriviamo, e pronto al lancio poco prima dell'inizio dei mondiali di calcio 2006, l'U900 di LG è uno dei primissimi modelli cellulare, denominati "tivufonini", che integrano un decoder DVB-H per la ricezione TV digitale terrestre. Dal peso incredibilmente ridotto, questo telefono vanta un display da 2,2 pollici in grado di essere ruotato di 90° e offrire così una visione televisiva molto dettagliata e nitida. Presente inoltre l'immancabile fotocamera digitale (da 1,3 megapixel) e una nutrita serie di compatibilità con i formati più disparati, dall'MP3, all'MPEG4, fino a MIDI e WMV. Tra le altre funzioni citiamo il Bluetooth 1.1, le suonerie polifoniche, il supporto a Java 3D e l'espandibilità tramite schede di memoria TransFlash/MicroSD.



L'OFFERTA DI 3

Tutto compreso

Se siete interessati all'acquisto di questo telefono cellulare, vi consigliamo di valutare l'offerta TuaTV di 3. Con 49 Euro al mese, infatti, vi portate a casa l'LG U900 in comodato d'uso gratuito (senza quindi comprarlo effettivamente), avrete libero accesso ai programmi televisivi della TV Digitale Mobile e potrete usufruire di tariffe convenienti per telefonate, videochiamate e navigazione Internet. I canali visualizzabili sono La3, RAI, Sky, Mediaset, Boing e Musica.





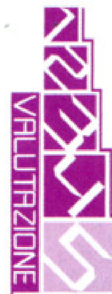


PREZZO:
€ 300,00
» PRODUTTORE: SAMSUNG » SITO: WWW.SAMSUNG.IT

SAMSUNG SGH-D820

ELEGANZA E TECNOLOGIA

Caratterizzato da un design molto curato ed elegante, l'SGH-D820 di Samsung è un telefono con apertura a scorrimento verticale ricco di funzioni. Supporta la tecnologia EDGE e integra ben 73 MB di memoria che possono essere utilizzati per foto, video, documenti (XL, Word, PPT) e file MP3 da ascoltare con le cuffie. La connettività è garantita dal protocollo Bluetooth ed è presente una discreta fotocamera da 1,3 che permette anche di registrare filmati in formato MPEG4.





PREZZO:
€ 520,00
» PRODUTTORE: SONY ERICSSON » SITO: WWW.SONYERICSSON.COM

SONY ERICSSON W900I

A METÀ STRADA TRA WALKMAN E CELLULARE...

VALUTAZIONE

Se siete degli appassionati di musica e tendete a portare sempre con voi un lettore MP3, la serie W di cellulari Sony Ericsson potrebbe calzarvi a pennello. Ad essa, infatti, appartengono quegli apparecchi denominati "musicphone", cellulari in cui tutte, o quasi, le funzioni sono incentrate all'ascolto di musica, proprio come un walkman. Il W900i è un eccellente esponente di questo settore, perché integra tutte le funzioni che vorreste da un riproduttore audio, delle cuffie con telecomando a filo di eccellente qualità e ovviamente anche un cellulare UMTS/GSM con tastiera scorrevole.

PREZZO:
€ 270,00
» PRODUTTORE: NEC » SITO: WWW.NEC.IT

NEC E949

SOTTILE E FUNZIONALE

Dalle pretese non troppo elevate, l'e949 di NEC si difende discretamente sul piano delle caratteristiche tecniche e gioca tutte le sue carte nell'ambito delle dimensioni. Già, perché attualmente questo telefono cellulare è uno dei modelli più sottili in circolazione. Se quindi le dimensioni sono un fattore importante per voi, potreste prendere questo cellulare seriamente in considerazione. Design un po' squadrato, funzioni discretamente nella norma, OLED esterno.





PREZZO:
€ 550,00
» PRODUTTORE: PALMONE
» SITO: HTTP://EURO.PALM.COM/IT/

PALMONE TREO 650

CELLULARE/PALMARE DI SUCCESSO

Sul mercato ormai da parecchio tempo, il Treo 650 di palmOne è uno degli smartphone con sistema operativo Palm OS più utilizzati e di maggior successo sul mercato. Oltre alle dimensioni tutto sommato contenute, vista l'esaustiva serie di funzioni offerte, ciò che contraddistingue maggiormente il Treo 650 dalla maggior parte degli altri smartphone è la presenza di una tastiera QWERTY completa, il che rende le operazioni di digitazione molto più veloci e agevoli.





PREZZO:
€ 150,00
» PRODUTTORE: MOTOROLA
» SITO: WWW.MOTOROLA.IT

MOTOROLA L7 I-MODE

ESSENZIALE ED ECONOMICO

Senza troppe pretese, questo cellulare ha una linea abbastanza sobria, ma sempre con quel pizzico di hi-tech che contraddistingue i prodotti Morotola. Dotato di funzioni di base piuttosto canoniche, il Motorola L6 integra una appena sufficiente fotocamera VGA in grado di scattare foto con risoluzione 640x480, e può scaricare e riprodurre video. Essenziale, economico e immediato.







PREZZO:
€ 800,00

» PRODUTTORE: NOKIA » SITO: WWW.NOKIA.IT

NOKIA N92

IL TIVUFONINO NON È SOLO 3...



Poteva forse mancare il tivufonino di Nokia prossimo all'uscita? Sicuramente no. Dal design unico e caratteristiche tecniche all'avanguardia, la proposta Nokia è caratterizzata da un'incredibile varietà di funzioni, che lo rendono davvero un prodotto completo sotto ogni aspetto. Con una semplice rotazione dello schermo potrete passare alla modalità TV e ricevere i programmi del digitale terrestre. Non manca una generosa fotocamera da 2 megapixel. Davvero un prodotto poliedrico.



PREZZO:
€ 500,00

» PRODUTTORE: NOKIA » SITO: WWW.NOKIA.IT

NOKIA 7380

CARATTERE ESTREMO

Indirizzato ad un pubblico prettamente femminile, questo modello Nokia è realizzato in tessuto e alluminio inciso, offrendo un design originalissimo e decisamente accattivante. Il sistema di controllo è altrettanto singolare: il telefono, infatti, viene controllato da 4 pulsanti e da uno "spinner" centrale, il che rende la scrittura di SMS un po' ostica per le prime volte. A schermo spento, la superficie sulla quale è ricavato diventa uno specchio. Carismatico.



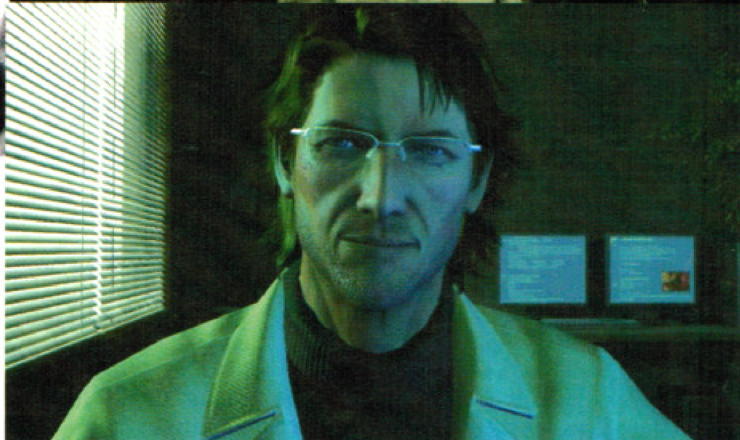


PS3

METAL GEAR SOLID
GUNS OF THE PATRIOTS

IL DESTINO DI SNAKE È COMBATTERE...





FOG OF WAR

Nessuno ha mai avuto il minimo dubbio, era inevitabile che PlayStation 3 venisse graziata da un nuovo capitolo della saga militare di Kojima. La cosa che colpisce maggiormente è che Metal Gear Solid 4, già da adesso, è riuscito a creare una immagine di sé superlativa. Una cosa incredibile per un gioco di cui, tutto sommato, non si è ancora visto molto. Eppure, rispetto agli altri titoli presentati per la nuova ammiraglia Sony, Guns of the Patriots è già fuori scala! L'impressione è che il gioco, una volta uscito, possa dettare nuovi standard per quanto riguarda il realismo audio-visivo e il coinvolgimento emotivo. Non si discute: Hideo Kojima è un gran regista, perché finora sono stati mostrati solo filmati. E il gameplay? Nessun Metal Gear Solid ci ha mai deluso, ma sarebbe bello vedere veramente qualcosa di innovativo su una console di prossima generazione. Qualcosa che trasformi questo quarto capitolo in un nuovo inizio per Snake & Co.

INFORMAZIONI: **PRODOTTO:** KONAMI //**GENERE:** AZIONE //**USCITA:** 2007

COLONNELLO KOJIMA

AL COMANDO DELLE OPERAZIONI

小島秀夫

NOME: KOJIMA HIDEO

DATA DI NASCITA: 24 AGOSTO, 1963



Di esperienza nel magico mondo dei videogiochi ne ha maturata parecchia! Attualmente è a capo della Kojima Productions, il "suo" team di sviluppo che ha come unico obiettivo la creazione di titoli qualitativamente al top... senza preoccuparsi minimamente di ciò che riguarda le questioni puramente economiche e amministrative. Sono suoi tutti i Metal Gear che vi possono venire in mente! E anche altri giochi di tutto rispetto, tra cui i due indimenticabili Zone of the Enders.







Il nuovo stile di Raiden è fantastico. Il design del costume è curatissimo e pieno di particolari. La cosa più impressionate è la visiera hi-tech e l'animazione con cui si apre lasciando scoperto il volto.

Vedete quelle fasce muscolari sintetiche? Fanno parte della dotazione standard dell'armatura techno-ninja di Raiden. Quando vengono azionate si gonfiano visibilmente e lavorano in sincrono con la sua muscolatura.

Raiden

IL FASCINO DELL'ANTIEROE

Sinceramente, quanti di voi hanno apprezzato il personaggio di **Raiden** in Metal Gear Solid 2? Era esattamente il contrario di Snake! Un ragazzo ancora immaturo, sotto molti aspetti impreparato a un'esperienza reale di combattimento. Indubbiamente un ottimo soldato ma ancora alle prime armi, "modellato" da Kojima proprio per mettere in risalto le caratteristiche di Snake, visto dall'esterno e raffrontato al giovane Raiden. È per questo motivo che non è riuscito a convincere pienamente durante la sua prima apparizione. Ma non vuol dire che non si trattasse di un'ottima caratterizzazione! Tanto buona che, con poche ma sostanziali modifiche, si appresta a ritornare sul campo di battaglia di Metal Gear Solid 4. Questa volta il nostro giovane è veloce e letale, forse ancor più dello stesso Snake... Le sue uniche risorse sembrano essere unicamente un'affilatissima katana, un paio di lame corte e una tuta bio-meccanica molto simile a quella del mitico ninja (Gray Fox) del primo Metal Gear Solid, in grado di moltiplicare la potenza muscolare di chi la indossa.



L'aspetto di Raiden è ancora effeminato ma la sua insicurezza è decisamente svanita nel nulla. Osservate con attenzione i suoi piedi. Sembrano dei tacchi!? Vi assicuro che in realtà si tratta di qualcosa di assolutamente funzionale allo stile di combattimento che adotta. Lo capirete nello stesso istante in cui afferrerà per la prima volta la sua katana con un piede...

Old Snake

LA GUERRA NON LASCIA SPERANZA

Snake è corrotto dalla guerra, nel fisico e nell'anima... È questa l'immagine che emerge da quanto è stato visto finora di Guns of the Patriot. Il nostro eroe è ancora disposto a combattere e non ha perso il vizio del fumo. La tecnologia di cui dispone è il meglio del meglio di ciò che è disponibile in ambito militare. Eppure Snake è stanco di tutto ciò che lo circonda, il suo passato torna regolarmente a tormentarlo. Dopo tanti anni si reca ancora sulla tomba di The Boss per rendere omaggio al suo "maestro" e, nonostante tutto, non si tira indietro di fronte all'ennesima richiesta del Colonnello Campbell di entrare in azione. Lo stesso Otacon, in una breve sequenza animata, piange, probabilmente per il destino crudele a cui il suo compagno di missioni sembra non volersi sottrarre. Una scena in particolare riassume esaurientemente la situazione disperata in cui si trova **Snake**. Una sequenza cruda ed esplicita in cui il soldato invincibile che tutti abbiamo imparato a conoscere torna a essere un fragile uomo e si punta la canna della pistola direttamente sul palato!

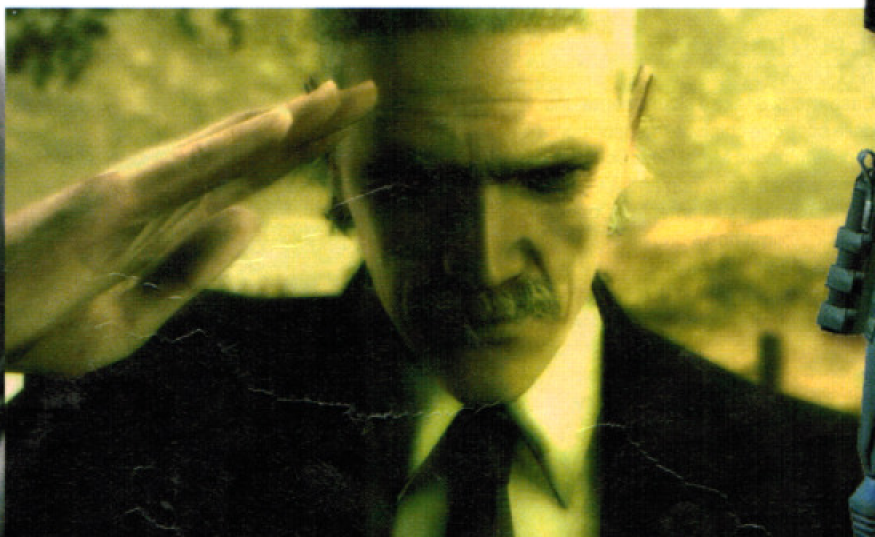


Rispetto alla sua prima apparizione, nel filmato presentato allo scorso Tokyo Game Show, Snake è cambiato. La "benda" tecnologica all'occhio sinistro è svanita nel nulla e soprattutto i suoi lineamenti sono cambiati... L'impressione è che sia leggermente più anziano e dai tratti più esplicitamente orientali.





Il Colonnello Campbell e Otacon ritratti durante una conversazione in elicottero. Snake è in borghese e certamente il suo aspetto è inusuale. La scelta delle inquadrature, l'illuminazione e ogni singolo accorgimento di regia contribuiscono alla drammaticità della scena.







Fa impressione vedere il volto di Snake segnato dal tempo. Siamo sicuri che si tratti di invecchiamento naturale? Tutti gli altri personaggi apparentemente non mostrano segni così evidenti! In effetti c'è un motivo ben preciso: è una questione genetica. L'invecchiamento precoce è dovuto al processo di clonazione da Big Boss.



Le scene di guerriglia sono realistiche all'inverosimile e vi proietteranno con prepotenza nel bel mezzo del conflitto in corso.

ZONA CALDA

Sembra che Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots sarà ambientato in Medio Oriente. I dettagli, ovviamente, sono minimi e l'unica cosa che risalta in maniera dirompente è la presenza di un conflitto in corso. La guerriglia dilania il paese dall'interno e la colpa sembra essere proprio di una vecchia conoscenza di **Snake: Liquid Ocelot**

Sotto la sua guida si sono riuniti tutti i più importanti gruppi paramilitari della zona. I cosiddetti Private Military Contractor (PMC) hanno le armi e soprattutto la determinazione di scatenare un conflitto devastante. Questa è la realtà in cui si troverà immerso Snake... e con lui Raiden e tante altre vecchie conoscenze. Ritroverete Naomi, la ricercatrice responsabile del virus "FoxDie", e soprattutto un personaggio la cui presenza è realmente inaspettata! Chi ha giocato al primo Metal Gear Solid avrà il piacere di rivedere **Meryl**, vecchia fiamma del protagonista.

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE

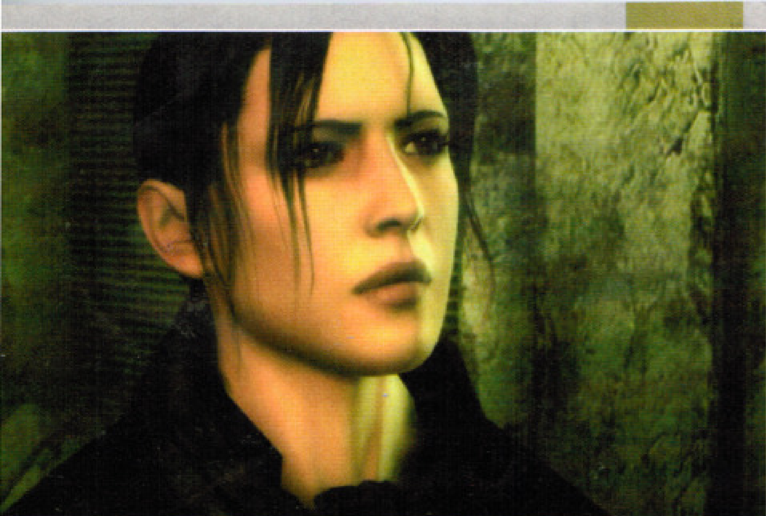
L'aspetto di Snake è sicuramente una delle cose che colpisce maggiormente di questo nuovo Metal Gear Solid. La sua anzianità, però, non andrà in alcun modo a influire sul gameplay. Conoscendo Kojima non è una notizia tanto scontata! Erano in molti a temere che un eccessivo desiderio di realismo potesse influire negativamente sull'azione di gioco.
Sembra, invece, che lo stesso Kojima abbia tenuto a specificare che Snake rimarrà prestante come al solito. Speriamo solo che, durante il tempo che ci separa dall'uscita del gioco definitivo, non venga riveduta questa posizione...

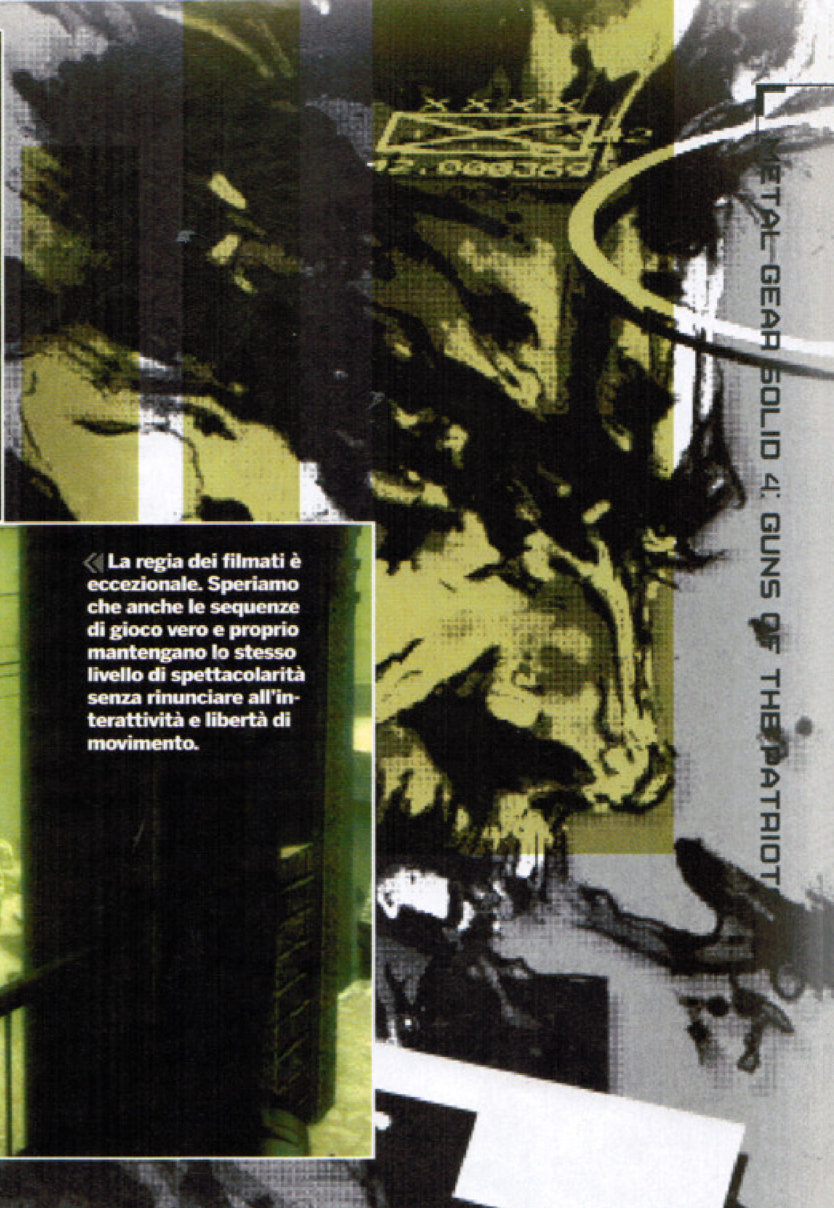


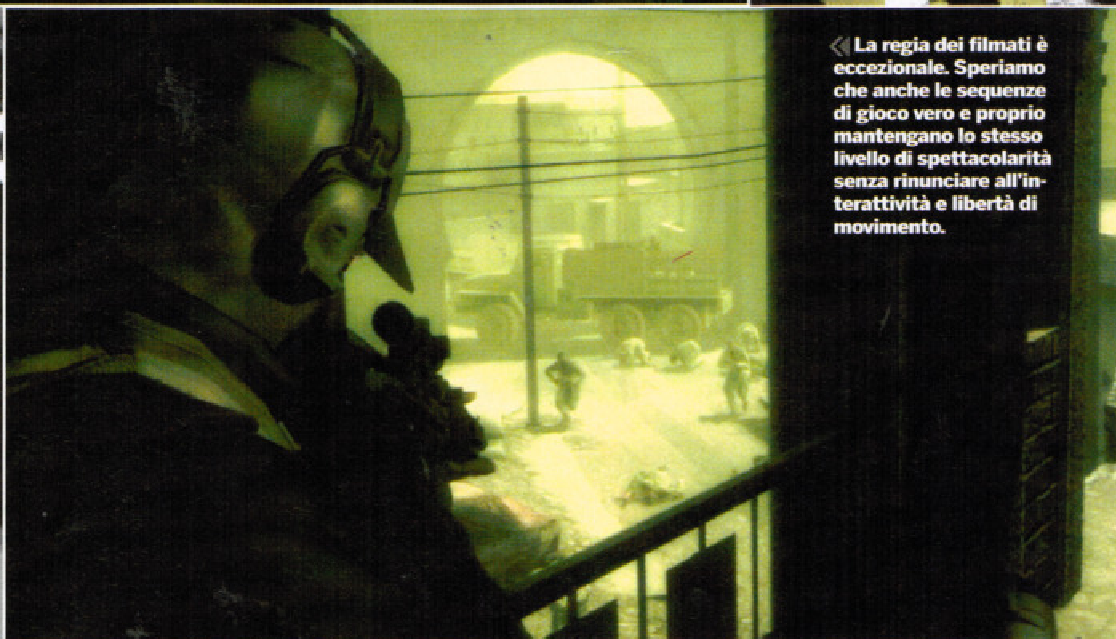


CONOSCERE IL NEMICO

Avere un personaggio scattante e in piena forma sarà essenziale! Soprattutto quando ci ritroveremo a dover fronteggiare i nuovi **Metal Gear**. Questi incredibili veicoli corazzati semoventi sono dotati di due gambe bio-meccaniche che gli consentiranno di arrampicarsi, saltare e correre (per caricare gli avversari). Si tratta di macchine incredibili, dotate di un evoluto sistema di Intelligenza Artificiale, che metteranno a dura prova il povero Snake. Per fortuna il nostro eroe avrà a disposizione una tuta in grado di sfruttare un sofisticato sistema di mimetismo ottico. In pratica, attivando questa funzione, qualsiasi tipo di materiale venuto a contatto con i sensori verrà replicato alla perfezione rendendo Snake virtualmente indistinguibile dall'ambiente circostante!







La regia dei filmati è eccezionale. Speriamo che anche le sequenze di gioco vero e proprio mantengano lo stesso livello di spettacolarità senza rinunciare all'interattività e libertà di movimento.

Il design di queste macchine gigantesche è inquietante, tanto quanto i suoni che emettono. Muggiscono, nel senso letterale del termine! Un accorgimento strategico per disorientare e impietosire gli avversari umani.



Ecco come vede un Metal Gear. Il sensore di movimento è attivato...

PS3

Heavenly

IL FUTURO DEI GIOCHI D'AZIONE

PRODOTTO: SONY //
GENERE: AZIONE / AVVENTURA //
USCITA: FINE 2006

FRATELLI DI SANGUE
Nariko e Kratos a confronto

Heavenly Sword ha una chiara fonte di ispirazione: quel capolavoro action che è uscito lo scorso anno con il nome di God of War e che si prepara a tornare a inizio 2007 su PS2. Sarà un confronto molto interessante quello a cui assisteremo: il "maestro", God of War 2, contro il suo illustre allievo in uscita per una console di nuova generazione...


Una delle mosse più famose di Kratos...


...è pronta per diventare una dei colpi più spettacolari di Heavenly Sword.

Sword





La divisione europea di Sony apre nel migliore dei modi le danze relative a PlayStation 3, presentando all'E3 di quest'anno quello che probabilmente si può considerare uno dei giochi in assoluto più impressionanti della fiera losangelina: Heavenly Sword, un action-game che parla di Giappone, parla di onore, parla di lame affilate e, soprattutto, lascia che ciò venga detto da una signorina che si affaccia solo ora al mondo dei videogiochi, ma di cui difficilmente ci si scorderà. Heavenly Sword narra le vicende di Nariko, ragazza con i capelli di fuoco che combatte per riconquistare la propria anima al tempo dell'antico Giappone: quello dei fiori di ciliegio, degli imperatori e dei leggendari combattenti. La demo presentata a Los Angeles mostrava una scena di combattimento all'interno di un'arena contro un numero imprecisato (ma tendente all'esagerazione) di nemici.

LA DEA DELLA GUERRA

La scelta di Ninja Theory (gli



NEL CORSO DELLA PRESENTAZIONE SI SONO VISTE ALCUNE SEQUENZE DI COMBATTIMENTO TANTO BELLE DA MOZZARE IL FIATO.



L'intero schieramento dei nemici sbeffeggia quella che secondo loro è "una povera ragazza indifesa che farà decisamente una brutta fine"...



...forse si erano sbagliati: quella bellezza ha delle qualità, ma loro sono ancora in netta maggioranza e gliela faranno pagare per ogni loro compagno abbattuto!



Probabilmente questo è uno di quei momenti in cui il grande capo dei cattivi vorrebbe trovarsi dall'altra parte del mondo a sorseggiare un cocktail con l'ombrellino. Troppo tardi...

LA BELLEZZA HA I CAPELLI ROSSI

La nuova generazione in termini di resa video porterà notevoli miglioramenti, da una parte per quanto riguarda l'incredibile bellezza dei modelli poligonali e dall'altra riguardo la pulizia visiva dell'immagine. Per avere un'idea di cosa tutto questo significherà sui nostri schermi, basta guardare il volto di Nariko...



sviluppatori del gioco) di mostrare questo particolare tipo di sequenza è presto spiegata: la situazione è infatti perfetta come vetrina di dimostrazione per gli effetti di luce, le ombre dinamiche, il gioco creato dai vestiti mossi dal vento, l'incredibile bellezza dei modelli dei personaggi e le ambientazioni poligonali. Non c'è dubbio che con questo gioco la potenza di PS3 sia ben sfruttata. I risultati sono sotto i vostri occhi su queste pagine e lo saranno presto sul vostro televisore. Il gioco, da quello che si è potuto vedere, riprende a piene mani elementi dei migliori giochi di azione visti negli ultimi anni, con tanto di combo composte da decine di mosse e animazioni grandiose, che ci hanno ricordato e non poco la struttura del bellissimo God of War. La protagonista è equipaggiata con una coppia di normali spade che si possono trasformare all'occorrenza in una sorta di doppia frustra, secondo un procedimento simile alla trasformazione delle armi di Kratos (proprio in God of War) e di Ivy in Soul Calibur.

LA TEORIA DEL DOLORE

Il carnet di mosse a disposizione della protagonista sembra molto ampio e le combinazioni offrono differenti spunti a seconda del tipo di nemico, della sua posizione e della combinazione di tasti premuti. Nel corso della presentazione della demo si sono viste alcune sequenze di combattimento tanto belle da mozzare il fiato, sia per quanto riguarda la spettacolarità delle coreografie che per la fluidità con cui si svolge l'azione: si potranno prendere i nemici con le estremità della spada-frusta, farli roteare (colpendo ovviamente anche gli altri avversari) per poi lanciarli contro i muri dell'arena. Alla stessa maniera sarà possibile scagliarli in aria per poi riafferrarli al volo e lan-



Una cosa è certa: i combattimenti di questo gioco saranno... "affollati"! Tra le caratteristiche più interessanti delle console di nuova generazione c'è proprio la possibilità di gestire un numero smisurato di personaggi su schermo.

La tendenza dei personaggi femminili è quella di essere sempre più svestiti... anche Nariko, a quanto pare, non si vergogna di combattere mostrando le sue grazie.

Le armi di Heavenly Sword ricordano davvero da vicino quelle di God of War: due spade "con catena" capaci di trasformarsi in letali fruste di acciaio.



ciarli contro i loro compagni

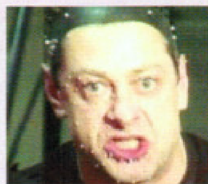
In alcuni casi ci sarà la possibilità di eseguire contromosse che anticipano l'avversario e che lo colpiscono senza che questo si possa difendere, aiutati da una specie di veloce flash su schermo che ci avviserà dell'arrivo della mossa. Infine si potrà effettuare la mossa più temuta da tutti i nemici di sesso maschile del gioco: Nariko utilizzerà le sue catene per bloccare le gambe di un avversario, farlo cadere a terra e poi "affettarlo" dove fa più male... una cosa che non auguriamo a nessuno. Le armi non rappresentato l'unico modo per colpire e ferire il nemico: grazie all'incredibile sviluppo della fisica di personaggi e oggetti, tutto quello che ci sarà all'interno dell'ambientazione potrà essere utilizzato come corpo contundente e allo stesso tempo rappresenterà un ostacolo fisico per il passaggio: se per esempio ci capiterà di incontrare sulla strada un

INTERPRETAZIONE DA OSCAR

Andy Serkis si inventa il malefico Re

Ricordate il bellissimo Gollum digitale visto ne Il Signore degli Anelli? Ebbene, dietro le sue sembianze virtuali c'erano quelle di un attore, Andy Serkis, che ne ha interpretato i movimenti, i gesti facciali e persino la voce, con gli eccellenti risultati che avete visto al cinema. Per dare vita al cattivo Re Botan in Heavenly Sword, Sony ha scritturato proprio lui, il "divo" della Motion Capture, che ha vestito tramite lo stesso sistema anche i panni dello scimmione di King Kong, sempre ricostruito in digitale. I risultati in termini di realismo dei movimenti e delle espressioni facciali sono mozzafiato e potremo presto giocarli su PlayStation 3...







L'attore, che ha dato vita anche a Gollum, pur nei panni del Re giapponese è riconoscibilissimo.



cadavere, Nariko non ci passerà semplicemente in mezzo come se questo non esistesse, ma dovrà invece scavalcarlo per evitare di inciampare e quindi offrire uno spunto di attacco ai nemici. Stesso discorso per sedie, tavolini e altri oggetti di scena, che potranno essere afferrati e lanciati al fine di creare un interessante diversivo.

GLI STRUMENTI DEL MESTIERE

Uno degli oggetti più interessanti tra quelli mostrati sembra essere una specie di frisbee (probabilmente uno scudo o un elmo, siamo pur sempre nel Giappone antico, non sulle spiagge della California!) in grado di rimbalzare su muri e oggetti fino a conficcarsi nel corpo di qualche malcapitato. Per enfatizzare l'utilizzo di quest'arma, a ogni lancio assisteremo a una visuale zoomata e rallentata in stile molto cinematografico, che ci offrirà una coreografia fondamentale per rendere l'azione più coinvolgente.

QUESTIONE DI TEMPISMO

Una delle ulteriori particolarità di questo Heavenly Sword sembra essere la perfetta mistione tra sequenze di gioco veloci e fluide e sequenze cinematografiche, che riprendono particolari momenti della battaglia per dare un tocco di maggiore drammaticità al tutto. La demo che abbiamo provato finiva con l'ovvia sconfitta di tutti i nemici e con lo scontro con il boss finale, il capo della gang, in uno spettacolare combattimento da eseguire con i cosiddetti Quick Time Event, situazioni di gioco in cui occorre premere determinati tasti mostrati su schermo in sequenza, come accadeva per alcuni combattimenti di God of War (ricordate il Minotauro? Ecco...). Insomma, Nariko sembra essere la sorella tutt'altro che minore di Kratos e Heavenly Sword sembra imparare al meglio la lezione di God of War, sia per quanto riguarda l'ottimo sistema di combattimento che per la produzione titanica e impegnativa. Serve altro per lasciarci dire che si tratta di uno dei migliori titoli visti finora su PlayStation 3?

ALESSANDRO LOCATELLI



La storia narra di una grande battaglia tra le forze del Bene e le forze del Male, una battaglia vissuta in prima persona dai più grandi combattenti del Giappone.





SPADE FAMOSE

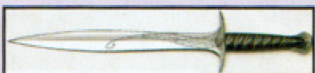
NARSIL



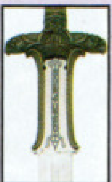
La spada spezzata che va riforgiata nel Signore degli Anelli, colei che ha staccato le dita di Sauron portandogli via l'Unico Anello.

PUNGOLO

È la spada corta portata da Frodo ne Il Signore degli Anelli. Fatta a misura di Hobbit, si illumina di blu quando ci sono Orchi nelle vicinanze.



SPADA DI CONAN

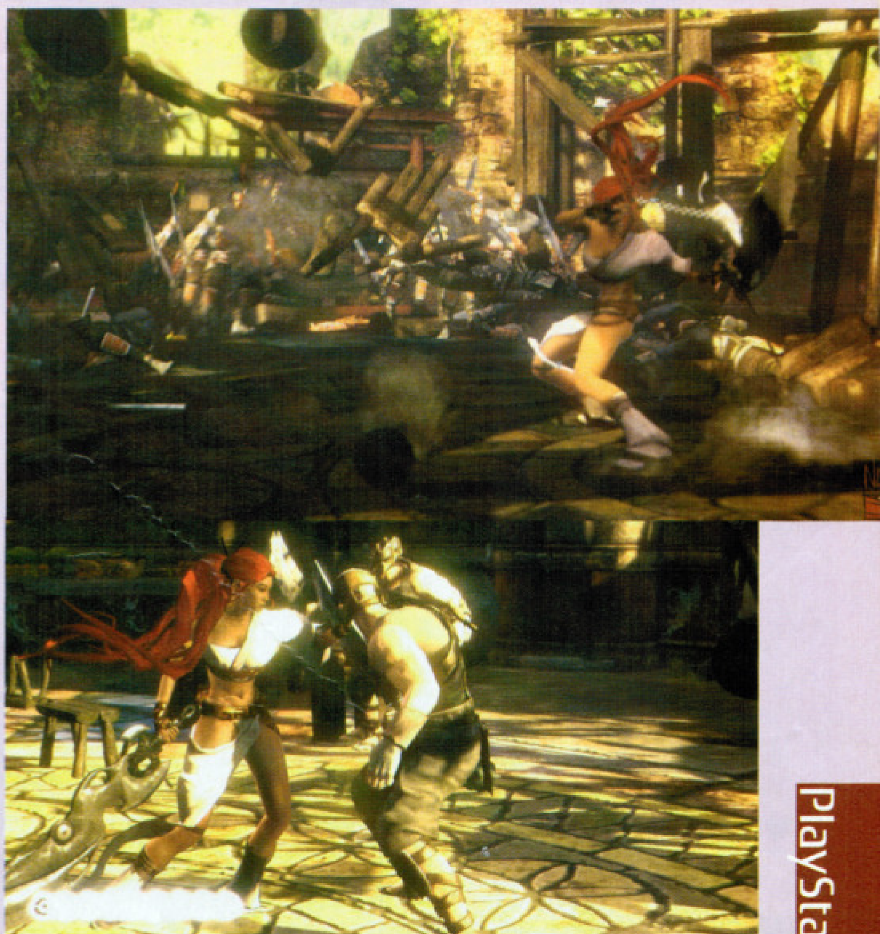


OK, è più famoso il personaggio che la brandisce della spada in sé, ma anche l'arma impugnata da Schwarzy in Conan ha un design inconfondibile. Nei negozi se ne trovano decine di riproduzioni.

EXCALIBUR

La leggendaria spada di Re Artù, è indistruttibile e consente di vincere ogni nemico... ammesso che riusciate a estrarla dalla Roccia.





I combattimenti di Havely Sword promettono di essere spettacolari sia a distanza che in corpo a corpo.









PS3

VIRTUA FIGHTER 5

SFIDA DA CAMPIONI!

PRODOTTO: SEGA //
GENERE: PICCHIADURO //
USCITA: MARZO 2007











Quando nel corso della conferenza Sony all'E3 di quest'anno sono state mostrate le immagini di Tekken 6, davvero poche persone avrebbero scommesso che da lì a poco sarebbe stato svelato anche un altro picchiaduro di grande caratura: Virtua Fighter 5 è stato finalmente annunciato, per di più in esclusiva per PlayStation 3 e in uscita intorno a marzo 2007. Non potendo ancora mostrare nulla di definitivo, la Am2 (casa di sviluppo storica della serie di Virtua Fighter, Sega Rally, Shenmue...) ha deciso di portare in fiera il cabinato del suo picchiaduro pronto ad arrivare in sala giochi, permettendo così ai fan di tutto il mondo di mettere le mani su quello che si candida come primo vero gioco di lotta di "nuova generazione". La scelta di portare in fiera una versione da sala giochi piuttosto che una (anche se più grezza) per PS3 sta tutta nelle parole del grande capo di Am2, convinto che il risultato che si otterrà nella conversione da cabinato a console sarà quello che si solito si definisce come "arcade perfect", ovvero una trasposizione perfetta.

BOTTE VIRTUALI

Virtua Fighter, per chi si avvicinasse per la prima volta a questo titolo, è un picchiaduro dalla struttura abbastanza classica: ci sono personaggi da tutto il mondo che si sfidano all'interno di curatissime arene di gioco, utilizzando il loro particolare stile di combattimento e armati ovviamente delle sole mani. In questo nuovo capitolo per la console di casa Sony, il cast dei personaggi dovrebbe aggirarsi intorno ai 17, con alcune conferme importanti per quanto riguarda i pilastri della serie, come ad esempio Akira, Pai, Lau Chan e Sarah e l'ingresso di due new entry, ossia due nuovi personaggi rispondenti al nome di **Eileen** e di **El Blaze**. Di entrambi al momento non si conoscono molti dettagli e

IN QUESTO NUOVO CAPITOLO PER LA CONSOLE DI CASA SONY, IL CAST DEI PERSONAGGI DOVREBBE AGGIRARSI INTORNO AI 17

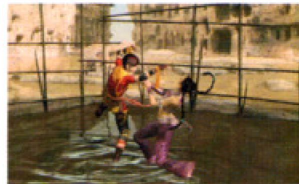




OSTACOLI POLIGONALI

Fango e neve come impedimenti fisici

Grazie alle nuove tecnologie di sviluppo, finalmente si potrà interagire fisicamente con le arene. Le ambientazioni stesse diventano quindi parte integrante del gioco e della strategia del giocatore, creando ostacoli, impedimenti, facilitando particolari stili di combattimento e dando un vantaggio basato sulla corporatura del personaggio. Il segno del passaggio dei giocatori diventa anch'esso reale e tangibile e parte integrante dell'arena.



Questa pozza di fango probabilmente rallenterà i movimenti dei due personaggi (oltre ovviamente a sporcare i loro vestiti...).



La neve rappresenta un grosso impedimento. Siamo comunque sicuri che i personaggi di grande stazza non se ne faranno un grosso problema!

Wrestler a confronto. El Blaze sfida il gigante Wolf in un combattimento dall'esito tutt'altro che scontato. La differenza di altezza e "massa" è scioccante!



LA CREAZIONE DI NUOVE ANIMAZIONI PER IL CAST PERSONAGGI APPORTERÀ IMMANCABILI MODIFICHE IN FASE DI COMBATTIMENTO

Le sezioni di pavimentazione distrutte fanno pensare alla possibilità di rompere l'arena con alcuni colpi ben assestati

L'ETERNA LOTTA TRA IL BENE E IL MALE

Lei-Fei e Lau

In queste immagini si può notare tutta la cura riposta nella creazione dei combattimenti: nello stage orientale è possibile intuire l'ora decisamente mattiniera del combattimento, vedere la nebbia che sale dal terreno e offusca il panorama; all'interno del castello invece (nel secondo livello) è incredibile la profondità di campo, con alberi, persone che sbirciano il combattimento e diversi livelli di rovine, il tutto caratterizzato da uno splendido dettaglio.

men che meno si sa in che modo entrino nella grande storia che anima Virtua Fighter ormai da 4 giochi. Quello che si può dire per il momento è che Eileen proviene dalla Cina e pratica il kung-fu derivato dallo stile della scimmia, è un personaggio molto veloce e molto mobile che sicuramente farà la gioia dei giocatori più tecnici. Il secondo personaggio, El Blaze, è un esponente della poco conosciuta lucha libre, una sorta di wrestling messicano, è un combattente veloce e acrobatico che farà delle prese la sua arma principale in battaglia e che ricorda indiscutibilmente Rey Mysterio. Oltre a inserire nuovi personaggi, Sega ha pensato bene anche di dare una svecchiata ad alcuni personaggi della serie come Pai, decisamente rinnovata negli abiti, e Lau Chan, quasi irriconoscibile nella sua trasformazione.

L'ARTE DELLA LOTTA

La struttura del combattimento sembra sostanzialmente invariata, anche se possiamo stare certi che la creazione di nuove animazioni per il cast personaggi apporterà immancabili modifiche in fase di combattimento vero e proprio e magari nuove mosse speciali. Per quanto riguarda le mosse, novità assoluta sarà un nuovo tipo di schivata che consentirà di effettuare contrattacchi più efficaci, mentre le altre modifiche sostanziali al gameplay classico della serie riguardano una gestione della fisica finalmente più realistica (i lottatori

LAU



LEI FEI



LION



PAI





...ostra di essere a proprio agio con ...waiane sia che si trovi nel palazzo di ...



...sia che si trovi appena dietro casa sua.



Anche se girata rispetto all'avversario, Aoi non dà l'impressione di essere in procinto di subire un attacco, anzi...







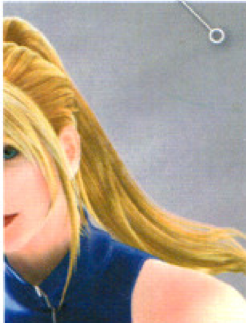


QUESTIONE DI STILE

Ogni personaggio di Virtua Fighter 5 avrà a disposizione quattro costumi di base, che di per sé sono sufficienti a garantire una buona differenziazione tra i lottatori... ma se ancora non vi bastasse, sappiate che ognuno di essi avrà ben 40 parti del proprio corpo che potrete accessoriare tramite i numerosissimi gadget da sbloccare nel corso del gioco!

...nti e forti saranno più grandi ...egli altri anche visivamente, e ...peseranno" di più... quindi scor...atevi di sollevarli facilmente) ...l'inclusione di alcune arene in ...ui potremo scagliare il nostro ...vversario fuori dal ring solo ...fettuando particolari mosse, ...non semplicemente "spingen...olo" a suon di normali pugni o ...alci. Per il resto, ogni personag...o avrà a disposizione un set di ...uattro vestiti tra cui scegliere ...er affrontare il combattimento: ...sto il gusto "particolare" dei giapponesi nella creazione di alcune uniformi non si può che essere felici di questa notizia. Il comparto grafico sembra all'altezza delle aspettative con tutta una serie di squisiti effetti visivi che segnano un ulteriore passo nella rincorsa del videogioco verso la realtà: i vestiti si muovono con gli spostamenti d'aria, seguono i movimenti dei personaggi e reagiscono ai colpi ricevuti e inferti, le ambientazioni si arricchiscono ulteriormente di particolari: **paesaggi esotici**, scorci cittadini al neon... tutto sembra studiato fin nei minimi dettagli per dare veridicità al gioco e per stare al passo con l'incredibile lavoro svolto con i modelli poligonali dei personaggi. Purtroppo l'unico fronte su cui mancano ancora notizie è quello del gioco Online: non ci resta che sperare e attendere i primi mesi del prossimo anno, quando finalmente si riuscirà a mettere mano sulla versione PS3 dell'unico e incontrastato re dei picchiaduro.

ALESSANDRO LOCATELLI



...AH



WOLF



VANESSA



AKIRA



Nome: PlayStation 3
Uscita: 17 novembre 2006
Prezzo: 499 Euro (base), 599 Euro (full)

UN TRONO PER DUE

Nel prossimo novembre Sony saluterà il debutto della PS3 lanciandone sul mercato due diverse versioni. Appurato che il potenziale ultimo delle macchine resterà sostanzialmente identico, resta da confrontare le effettive differenze che correranno tra i due sistemi. In termini pratici: quali saranno le caratteristiche che giustificheranno la differenza di prezzo che correrà tra le due versioni? E, soprattutto, quale di esse si dimostrerà più adeguata alle nostre esigenze? Per dare un'appropriata risposta a questi dubbi abbiamo esaminato per voi entrambe le piattaforme, scoprendo che...

PS3 FULL VERSION

PREZZO

Il costo della PS3 "Full Version" sarà di **599 Euro.**

HARD DISK

L'hard disk in dotazione alla PS3 "Full Version" avrà una capacità di 60 GB: secondo fonti attendibili, ciò dovrebbe comportare una gestione dei dati più comoda che garantirebbe tempi di caricamento più ridotti, maggior efficacia in campo multimediale e prestazioni Online più efficienti.

INGRESSO HDMI

La porta adibita al collegamento TV/console tramite sistema HDMI (High Definition Multimedia Interface) - destinata esclusivamente a televisori HD-Ready di ultima generazione - è probabilmente la caratteristica più esclusiva della "Full Version". Tramite il suo utilizzo, ogni dato che la PS3 dovrà trasferire su schermo passerà unicamente attraverso canali digitali, eliminando a priori ogni eventuale problema legato alla conversione dei segnali e permettendo di impostare la risoluzione sui 1080p con il massimo della resa.



COMPACT FLASH / SD / MMC / MEMORY STICK

La "Full Version" presenterà anche appositi slot adibiti all'uso di unità di memoria Flash già utilizzate nel campo delle videocamere e delle macchine fotografiche digitali e in ambito PC portatili, come le Compact Flash Card, le Secure Digital Card, le Multimedia Card e le Memory Stick...

COS'È? COSA POTREMO FARCI? ECCO LE RISPOSTE A

PLAYST

PS3 LIGHT VERSION

COLORI
Sia la PS3 "Light Version" che quella "Full" saranno disponibili nei tre colori primari selezionati da Sony per i modelli Standard: nero, argento e bianco. Almeno inizialmente le versioni americane della macchina potranno tuttavia contare solo sul nero.

HARD DISK
L'hard disk in dotazione alla PS3 "Light Version" avrà una capacità di 20 GB.

PORTA ETHERNET
Entrambe le versioni della console presentano una porta Ethernet 1xGigabit per il collegamento Online.

RETRO-COMPATIBILITÀ
Entrambi i modelli di PS3 supporteranno la retro-compatibilità con i giochi PS2 e PSone.

PORTE USB
È stata confermata la presenza di 4 porte USB su entrambe le versioni della console.

PREZZO
Il costo della PS3 "Light Version" sarà di **499 Euro**.

COLLEGAMENTO TV / CONSOLE
Dato che la PS3 "Light Version" non prevede la presenza della porta HDMI, saranno i segnali Component, VGA, DVI, Composite e S-Video a permettere il collegamento della console alla TV. Per ottenere una resa visiva adeguata alle capacità della macchina sarà preferibile utilizzare i sistemi Component e VGA, tramite i quali sarà possibile raggiungere la risoluzione di 1080p.

SISTEMA WI-FI DI SERIE
La PS3 "Full" comprenderà anche un sistema Wi-Fi 802.11 b/g di serie destinato a supportare tutti i collegamenti wireless che potranno essere sfruttati dalla console, compreso quello alla Rete.

JOYPAD WIRELESS
Contrariamente a quanto proposto da Microsoft con l'XBox360, in cui solo nella versione "Full" era compreso il joypad wireless, la Sony ha garantito la presenza del supporto senza fili in entrambe le versioni della PS3.



TUTTI I DUBBI SULLA NUOVA CONSOLE SONY

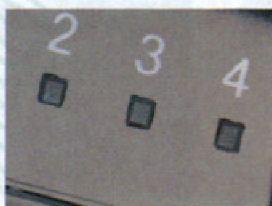
ATION 3

OLTRE IL DUALSHOCK

Archiviato, quasi a furor di popolo, il progetto originale che prevedeva l'introduzione di un nuovo modello di joypad che molti non esitarono a definire "Boomerang" o addirittura "Bananarang", la Sony ha presentato la versione definitiva del controller PS3: pur essendo esteticamente molto simile al vecchio Dualshock, il pad ospita la presenza di una vasta schiera di modifiche e caratteristiche inedite che andranno a influire in maniera significativa sul suo potenziale interattivo...

PS3 CONTROLLER

SUPPORTO WIRELESS



Il pad PS3 sarà collegabile alla console tramite sistema Bluetooth 2.0 EDR. La presenza di questo sistema consentirà al controller di instaurare anche connessioni con elementi basati sulla stessa tecnologia come cuffie, mouse e tastiere, e di interagire con la PS3 fino a 15 metri di distanza. La presenza di quattro diverse frequenze di collegamento permetterà inoltre di collegare altrettanti pad in contemporanea.

VECCHIE CONOSCENZE

Evoluzione sì, ma rispettando la tradizione. La presenza dei classici tasti marchiati dai consueti simboli e dell'architettura standard dei due stick analogici ci ricorderanno costantemente che quello che stringiamo tra le mani è pur sempre il figlio alla storica tecnologia PlayStation...

TASTI DORSALI ANALOGICI

Destinati a sostituire i tasti R2/L2 precedentemente visti sui Dualshock, questi pulsanti dotati di una sensibilità alla pressione ancora maggiore si riveleranno estremamente utili nei Racing Game (per dosare con precisione elementi quali acceleratore e freni) e altrettanto efficaci in campo FPS (calibro del lancio di granate, potenza di fuoco etc.)...



POWER SWITCH

Una delle novità più evidenti del controller PS3 è rappresentata da questo comodo pulsante di accensione che ci permetterà sia di attivare il collegamento tra pad e console che di avviare la stessa a distanza.

RILEVATORE DI MOVIMENTO

Analogamente a quanto sfoggiato da Nintendo col suo Wii, il controller PS3 sarà anche in grado di rilevare i movimenti cui sarà soggetto e riprodurli all'interno di determinati giochi predisposti a questa speciale funzione, chiamata per l'occasione Motion Sensor. Come mostrato da Phil Harrison nel corso dell'E3 tramite la demo di WarHawk, il pad potrà "interpretare" sei differenti tipi di spostamenti (avanti, indietro, destra, sinistra, su e giù) e convertirli istantaneamente in azioni su schermo.

ADDIO VIBRAZIONI?

Amplificati dall'interruzione dei rapporti tra Sony e Immersion (società responsabile del famoso Force-Feedback) i problemi tecnici riscontrati nella coesistenza tra il generatore di vibrazioni in dotazione ai Dualshock 2 e il Motion Sensor, avrebbero spinto i dirigenti della Major di Kyoto a sperimentare una nuova tecnica basata sulla presenza di un giroscopio che dovrebbe fungere da ideale sostituto all'impianto di vibrazione ordinario.

BATTERIE RICARICABILI

In relazione alla presenza del sistema Bluetooth il pad ospiterà batterie ricaricabili che garantiranno il funzionamento della macchina per circa 24 ore di gioco continuo. Il controller potrà essere ricaricato collegando l'apposito cavo USB alla relativa porta presente sulla console.

E I VECCHI DUALSHOCK?

I tecnici Sony escludono la possibilità di collegare i vecchi Dualshock alla console senza la presenza di un apposito adattatore. Almeno per il momento dovremo quindi appendere il nostro vecchio amico al chiodo...

PAROLA D'ORDINE: BLU-RAY

Il Blu-ray si propone di fatto come il nuovo leader dell'home entertainment digitale, nonché come evoluzione concettuale del DVD e acerrimo rivale dell'erede di quest'ultimo, l'HD-DVD. Se siete curiosi di sapere qualcosa in più sulle caratteristiche che dovrebbero aiutare il nuovo supporto ottico PS3 a compiere l'impresa e altre preziose informazioni relative ai benefici che la sua presenza apporterà al sistema, non vi resta che continuare a leggere...

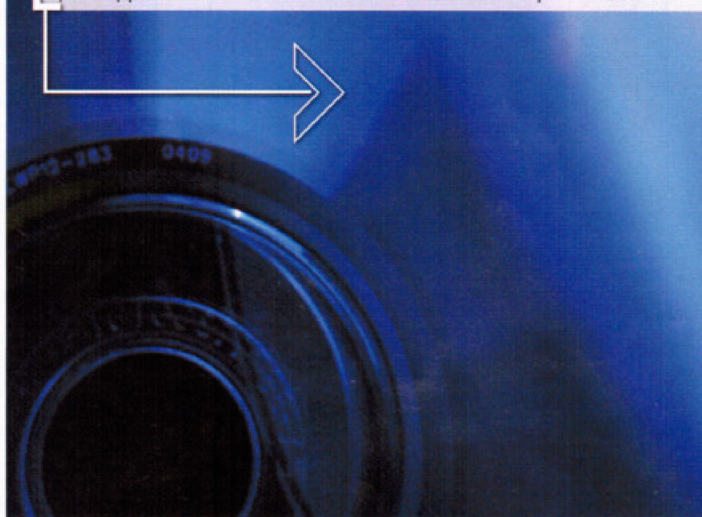


UN PO' DI STORIA . . .

Il progetto Blu-ray fu ufficializzato dalla Sony nel 2002 come diretta evoluzione della tecnologia DVD, in previsione del lancio di schermi ad alta definizione. Da allora a oggi compagnie come Panasonic, TDK, Hitachi e JVC hanno realizzato numerose versioni del supporto. La versione ufficiale del disco, denominata 1.0 è stata presentata solo nel corso di questo mese.

ALTA DEFINIZIONE SOLO TRAMITE HDMI?

I dirigenti Sony hanno smentito la voce secondo cui il sistema di protezione dei Blu-ray Disc impedirebbe di visionare giochi e film in alta definizione senza la presenza di un collegamento HDMI. I futuri acquirenti della PS3 "Light Version" possono stare tranquilli, i Blu-ray copriranno i segnali HD anche per i collegamenti Component, DVI e VGA. Quanto ai sistemi Composite e i S-Video ci si dovrà purtroppo accontentare di una risoluzione massima pari a 480i.



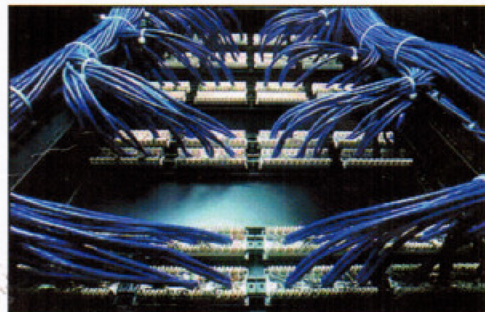
"CONTENT, COMMUNITY, COMMUNICATION AND COMMERCE"

IL NUOVO VOLTO ONLINE/MULTIMEDIALE DELLA SONY SECONDO KEN KUTARAGI

Il potenziale della PS3 andrà chiaramente sviscerandosi anche lungo canali ultimamente molto in voga come i settori Online e multimediale. Che cosa dovremmo dunque aspettarci in proposito dalla nuova scatola delle meraviglie di Ken Kutaragi? Scopriamolo insieme....

COMUNICAZIONE TRA UTENTI

Il sistema di comunicazione tra utenti sarà essenzialmente incentrato sul supporto di messaggi istantanei, emoticon e chat audio e video tramite l'utilizzo di rispettive cuffie e videocamere dedicate.





MARKETPLACE

Analogamente a quanto proposto da Microsoft con la sezione Online dell'X360, anche la PS3 potrà godere di una sezione Market in cui gli utenti potranno scaricare demo, filmati, trailer, artwork e contenuti extra per i giochi in loro possesso. Gran parte di questi ultimi godrà di mercati interni accessibili tramite il relativo menu opzioni.

UNA GRANDE FAMIGLIA VIRTUALE

Contrariamente al "caotico" ordinamento vigente in ambito PS2, il progetto Online destinato alla PS3 includerà la presenza di elementi standard come account e login personali, liste amici, avatar, classifiche dei migliori giocatori e diverse opzioni legate all'impostazione delle sessioni multiplayer.





SPALLE LARGHE

Un Blu-ray Disc è in grado di contenere sino a 54 Gigabyte di dati. In rapporto ai soli 9 contenuti da un normale DVD e i 30 previsti dagli HD-DVD, esso è dunque il supporto ottico più capiente tra quelli esistenti. Inutile sottolineare che questa caratteristica inciderà in maniera significativa sull'ampiezza dei giochi e la definizione della loro grafica.



CODICI REGIONALI

Anche i Blu-ray Disc andranno soggetti alle codifiche regionali che restringono l'utilizzo di un dato supporto a determinate aree del mondo. I codici previsti dovrebbero tuttavia essere solo tre, opportunamente divisi in America Occidentale e Latina, Giappone, Corea e Taiwan per il primo, Europa e Africa per il secondo e Oceania e il resto dell'Asia per il terzo. Inoltre le codifiche riguarderanno solo i film: i giochi PS3 saranno infatti tutti "Region Free".

I DVD E IL RAGGIO BLU

Pur non offrendo alcuna compatibilità con gli HD-DVD, il lettore ottico della PS3 sarà in grado di leggere i DVD normali e, probabilmente, capace di alterare la risoluzione di questi con l'artifizio tecnico noto come Upscaling, migliorandone così la resa visiva. È prevista inoltre anche la compatibilità con i formati CD-ROM, CDR+V, DVD ROM, DVD -R e +R.





PERSONALIZZARE LA PS3 VIA USB

Gli ingressi USB presenti sullo chassis della PS3 ci permetteranno di importare un immenso quantitativo di elementi extra all'interno della nostra console. Utilizzando una qualsiasi chiave USB da viaggio sarà possibile trasferire sull'hard disk della macchina immagini, MP3 e molto altro ancora...



SERVIZI DI BASE

I servizi di base a disposizione del collegamento Online PS3 includeranno le Opzioni Community (chat, messaggi, lista amici e profili utenti) e le opzioni relative al multiplayer senza alcuna restrizione di generi o modalità di gioco.

GESTIRE A DISTANZA LA NOSTRA PS3?

Secondo alcune fonti, la PSP potrebbe essere utilizzata anche per gestire a distanza le risorse della PS3: tramite l'utilizzo della connettività Wi-Fi della console portatile potremmo, per esempio, scaricare nuovi MP3 sulla sua Memory Card sfogliando il nostro archivio PS3. Una caratteristica questa, ovviamente estendibile a elementi quali trailer, demo e speciali mini-giochi.

UN NUOVO MODO DI VIVERE LA PSP

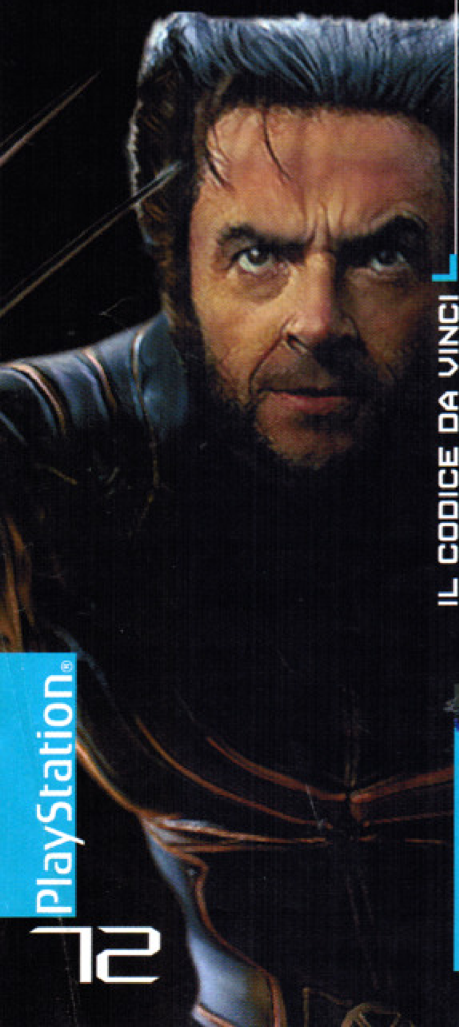
L'hardware PS3 è progettato per sfruttare pienamente le potenzialità Wi-Fi della PSP. Una volta collegata alla sua "sorella maggiore" quest'ultima sarà infatti in grado di fungere sia da controller che da telecomando, ma anche di rivestire un ruolo cruciale all'interno di vari videogiochi come mostrato, per esempio, nel corso della presentazione E3 di Formula 1 2006 in cui la Portatile Sony veniva utilizzata a mo' di specchietto retrovisore.



RECENSIONI

L'ANALISI APPROFONDITA DEI PIÙ IMPORTANTI VIDEOGIOCHI USCITI IN QUESTO MESE

Nelle pagine presenti trovate uno specchietto riepilogativo dei giochi che abbiamo provato e recensito per voi questo mese. Di numero in numero miriamo a offrirvi un vasto panorama su tutte le console Sony, dandovi il parere più approfondito ed equilibrato sulle uscite che ogni mese affollano gli scaffali dei rivenditori, indirizzandovi negli acquisti e rivelandovi curiosità e dettagli su tutti i titoli trattati. Se quello che desiderate è un rapido riassunto dei nuovi nomi che potete andare a cercare da oggi nei negozi della vostra città, e se volete sapere con precisione dove leggère le nostre considerazioni a riguardo, il vostro punto di riferimento è qui.



LOCOROCO



84



SENSIBLE SOCCER 2006



86



EAGLE EYE GOLF



88



STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY



89



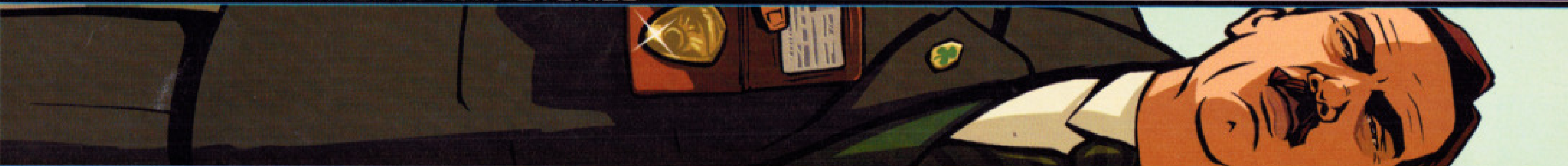
METAL GEAR AC!D 2



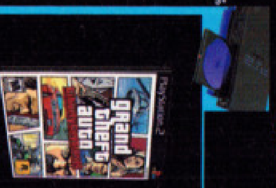
90



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES



92



INFO PRODOTTO: Take Two GENERE: Azione LINGUA: Italiano PREZZO: € 49,00



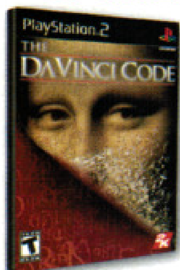
Il messaggio di Souniere appare certamente più chiaro così come è raccontato nel film e nel libro. Forse più crudo, ma sicuramente più efficace. Il curatore del gioco non richiama immediatamente l'uomo vitruviano di Leonardo a dirla tutta...

LA STRANA COPPIA
Simboli in comune

Uno studioso simbolista e una poliziotta crittologa sono i protagonisti dell'avventura raccontata ne Il Codice Da Vinci. A seconda degli incarichi da portare a termine, potrete utilizzarli entrambi anche in cooperazione. Sophie è molto abile nell'attaccare i nemici, Robert più utile nelle sessioni "ragionate" (che in realtà non costituiscono mai una sfida troppo impegnativa).



RELIGIONE, CAVALIERI, SETTE MISTERIOSE, OMICIDI: DIFENDERE UN SEGRETO PUÒ COSTARE MOLTI SACRIFICI...



IL CODICE DA VINCI

IL CODICE DA VINCI



COMPRATELO SE
Se avete amato il libro e il film

LASCIATELO SE
State cercando un'avventura degna di tale nome



L'autore è al centro di un'aspra polemica dopo aver tentato di convincere il mondo della veridicità dei suoi studi e della teoria esposta nel suo scritto. In ogni caso, qualche milione di dollari con cui consolarsi è un buon motivo per stare sereni...

Genio o cialtrone, furbo o fortunato... chi lo sa? Onestamente non ho mai capito come sarebbe preferibile definire Dan Brown, fatto sta che lo scrittore americano ha venduto nel mondo addirittura oltre 60 milioni di copie del suo bestseller, Il Codice Da Vinci, che è diventato un film dagli incassi milionari (uscito da qualche tempo nelle sale) e, ovviamente, un videogioco. Probabilmente però, la creazione del team The Collective (Buffy, ricordate?) non ripercorrerà la strada dei suoi illustri "parenti". Sì, perché Il Codice Da Vinci è purtroppo poco più che uno "sfruttamento di licenza", afflitto da troppi problemi per arrivare agli standard minimi delle produzioni concorrenti. Tra l'altro poi, tornando a parlare di licenza, va detto che essa si limita appunto ai contenuti cartacei, senza quindi modelli poligonali ispirati agli attori in carne e ossa della pellicola ossia Tom Hanks e soci. Naturalmente dovrete ripercorrere le vicende narrate con maestria dal buon Brown, risolvendo gli stessi enigmi "originali", con l'aggiunta però di sezioni inedite, per consentire anche a chi sa tutto dell'opera di confrontarsi con situazioni nuove e interessanti.



VERSO LA VERITÀ

Fondamentalmente, quindi, Il Codice Da Vinci ruota attorno a enigmi e puzzle da risolvere vestendo i panni di Robert Langdon e Sophie Neveu, i due protagonisti impegnati a scoprire la verità sulla morte del curatore Souniere, trovato morto nel museo del Louvre. Morto, però, lasciando un messaggio in codice per l'improvvisata coppia (un simbolista e una poliziotta), che una volta decifrato rivelerà un segreto in grado di cambiare il destino del mondo. Da qui ecco tutta una serie di missioni più o meno varie, nelle quali, oltre a ragionare, avrete da menare le mani (con un sistema molto particolare, che ricorda quello degli "special event" di Resident Evil 4). Apparentemente, quindi, le cose da fare

Cosa significano questi strani simboli? Se avete letto il libro (o avete appena visto il film interpretato da Tom Hanks), conoscete già la risposta. Altrimenti dovrete dare fondo alla vostra materia grigia...

L'ESSENZA DEL GIOCO SI RIASSUME NEL GIROVAGARE IN LIVELLI NEMMENO TROPPO VASTI E DETTAGLIATI, SPERANDO DI TROVARE QUALCOSA CON CUI INTERAGIRE



Nel film di Ron Howard i due protagonisti sono interpretati da Tom Hanks e Audrey Tatou e il fatto che nel videogioco manchino, penalizza un po' l'intera produzione affidata a illustri sconosciuti poligonali...



DURI A MORIRE

L'attacco è la migliore difesa

Per difendersi dagli attacchi dei sicari nemici, Sophie e Robert potranno servirsi di diverse risorse. Oltre a impugnare oggetti per colpire, potranno avvicinarsi silenziosamente ai bersagli cogliendoli di sorpresa. Una volta iniziato il combattimento, è necessario cercare di afferrare il nemico, per poi premere nel giusto ordine la sequenza di tasti richiesta. Peccato che spesso i combattimenti durino veramente troppo...









RIVELARE UN MISTERO

Questione di logica...

Gli enigmi de Il Codice Da Vinci, come dicevamo, sono spesso e volentieri tali e quali a quelli letti/visti. Per aggiungere un po' di pepe, ovviamente, The Collective si è lasciata un po' andare e in certi casi la formula funziona bene, grazie anche alla possibilità di chiedere aiuti al compagno per venire a capo degli indovinelli più complessi da decifrare.

sembrerebbero molte, ma in realtà l'essenza del gioco si riassume nel girovagare in livelli nemmeno troppo vasti e dettagliati, sperando di trovare qualcosa con cui interagire (premendo forsennatamente il tasto X).

Indizio dopo indizio, sarete guidati verso obiettivi sempre più impegnativi e "incastrati" in una trama che resta il vero (e forse unico) punto di forza in grado di catturare l'attenzione, qualora foste tra i pochi a non aver almeno "captato" informazioni su una delle più grandi diatribe mediatiche degli ultimi anni, che ha annoverato anche l'intervento ufficiale del Vaticano dati i temi trattati. Senza divagare troppo, vi basti sapere che l'argomento principale tocca addirittura la stessa essenza e credibilità agli occhi dell'umanità della fede cristiana.

CODICE... SCADENTE?

Tornando a ciò che ci è più famigliare, non si può fare a meno di constatare la semplicità dei **modelli poligonali**, alcune volte ben definiti, ma a tratti a livelli PSone. Stesso discorso per le animazioni, che ci riportano quasi una generazione indietro, mentre il sonoro (compreso l'ottimo doppiaggio) si può definire ben sopra la media. Peccato che i dialoghi praticamente non esistano e voi siate costretti ad ascoltare, ascoltare, ascoltare (cose che magari già sapete), in attesa di cimentarvi nel minigioco indispensabile per proseguire un viaggio che vi porterà a spasso per la Francia e successivamente in Inghilterra, braccati dai sicari dell'Opus Dei (il nemico, per l'occasione).

Tra gli extra disponibili una valanga di informazioni sui luoghi, le persone, le storie, gli eventi al centro di questo thriller interattivo divenuto, tristemente, poco più di un discreto software per fan dell'opera e giocatori alle prime armi. L'ennesima occasione sprecata? Un'ulteriore conferma che da un marchio prestigioso è difficile cavare un gioco all'altezza? La risposta è "sì": Il Codice Da Vinci è un buco nell'acqua che si porta dietro un nome altisonante e niente più. Pensateci bene prima di acquistarlo...

ALBERTO BELLI



Il capolavoro di Leonardo Da Vinci, il Cenacolo, è al centro del complicato intrigo che i protagonisti dovranno svelare seguendo le indicazioni di Souniere. La ricerca del Sacro Graal passa per questa opera d'arte, realizzata secondo Brown con uno scopo ben preciso. A proposito... ma voi vedete calici sul tavolo? No, vero?



Potrete saltare tutti i lunghissimi dialoghi presenti nel gioco avendo letto già il libro o visto il film. In caso contrario, fareste bene ad ascoltare tutto con attenzione, per non procedere alla cieca.



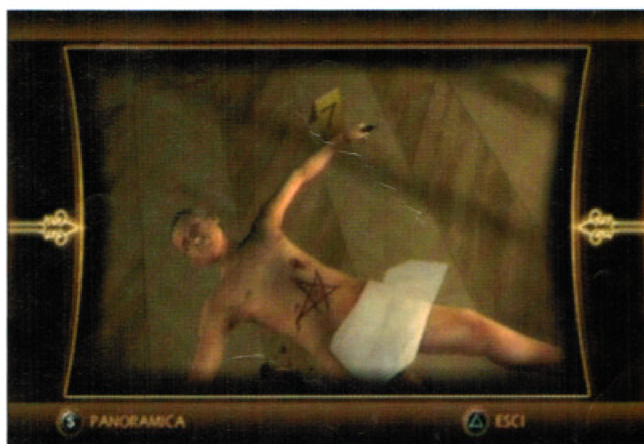
Accedendo all'inventario, potrete combinare tra loro oggetti per ottenere un maggior numero di soluzioni a un problema. In questo caso, proprio come all'inizio del libro, potrete lanciare il localizzatore GPS utilizzato per incastrarvi, servendovi della saponetta trovata in bagno!

TRA GLI EXTRA DISPONIBILI UNA VALANGA DI INFORMAZIONI SUI LUOGHI, LE PERSONE, LE STORIE, GLI EVENTI AL CENTRO DI QUESTO THRILLER

Tecnicamente, la qualità del titolo Take Two non è eccelsa e, nonostante una resa grafica generale dignitosa, le animazioni, i modelli e tutto il resto non fanno sicuramente gridare al miracolo.







OCCHI ATTENTI

Forse anche troppo...

Per raccogliere indizi utili alla causa non dovrete far altro che zoomare sulla zona indicata, aspettando che un oggetto si illumini, consentendovi di interagire con esso. Una volta fatto questo, avrete nuove informazioni e potrete proseguire la vostra indagine.

INFO **PRODOTTO:** Activision **GENERE:** Azione **LINGUA:** Italiano **PREZZO:** € 64,,00

IL DESTINO DEL MONDO PASSA PER LE MANI DI TRE EROI MUTANTI CHE, PARTENDO DAI FUMETTI, TORNANO SUL GRANDE SCHERMO E APPRODANO SU PS2...



X-MEN: IL GIOCO UFFICIALE

X-MEN: IL GIOCO UFFICIALE



COMPRATELO SE
Gli X-Men sono la vostra unica ragione di vita

LASCIATELO SE
Credete si tratti di un gioco d'azione rivoluzionario

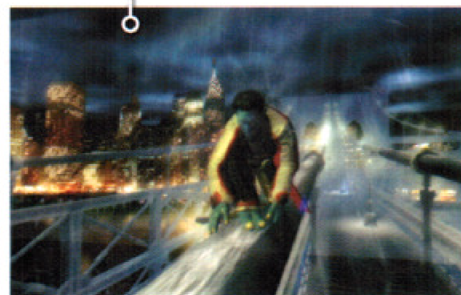
Decisamente meglio al cinema, c'è poco da fare: il terzo capitolo della serie dà il meglio di sé su pellicola, mentre non convince nella trasposizione per PlayStation 2, nonostante la discreta figura dei suoi predecessori. Tra l'altro X-Men "da giocare" non ha nulla a che vedere con il film, raccontando piuttosto i fatti tra il secondo e il terzo episodio. Quello che Activision ha portato sul monolite è poco più di un action sufficientemente curato, con una trama scarsamente coinvolgente, poco vario a livello di gameplay e con troppi problemi tecnici. Scendendo nel dettaglio, si può parlare dei tre protagonisti: **Wolverine**, **Uomo Ghiaccio** e **Nightcrawler**, che si divideranno le missioni disponibili, alternando sezioni tipiche di un picchiaduro a scorrimento a parti decisamente più platform con qualche enigma da risolvere. Il sistema di inquadrature è un altro degli elementi che lascia perplessi, in particolare con Wolverine: nei panni dell'alter ego di Hugh Jackman non potrete neppure ottimizzarla con lo stick analogico. I mutanti, comunque, godranno di tutte le abilità speciali viste al cinema o nelle centinaia di fumetti a essi dedicati. Peccato per la mancanza di una modalità cooperativa, che avrebbe sicuramente giovato. Ennesima occasione sprecata...

ALBERTO BELLI



I combattimenti sono incentrati su un sistema di combo piuttosto superficiale. Ognuno dei tre protagonisti potrà contare su mosse speciali assolutamente letali. Tutti i tasti del pad sono stati utilizzati per i colpi più spettacolari.







Gli ambienti sono ben poco inte rattivi ma, nonostante ciò, alcuni oggetti così come i vostri nemici esibiranno una fisica di tutto rispetto. Peccato che sia fine a se stessa...



QUESTIONE DI STILE...
...A ognuno il suo

Wolverine è ovviamente il personaggio ideale per gli scontri frontali, potente e letale con i suoi artigli. Nightcrawler invece sfrutta al massimo la sua agilità, potendo contare tra l'altro sul teletrasporto. Uomo Ghiaccio, invece, potrà servirsi di raffiche glaciali per sconfiggere il nemico, scivolando su lastre "di sua creazione" con la massima libertà lungo i livelli. Le risorse a disposizione saranno veramente tante...



SALVA:

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ, CARATTERI, CHEATS, SKIN...

E GUARDA

VIDEO

ASCOLTA

MUSICA

CONDIVIDI

FOTOGRAFIE

razie alla SanDisk Gaming Card
otrai fare molto più che giocare!

nDisk Gaming Card trasforma
vostra console portatile
un completo sistema
intrattenimento

ww.sandisk.com

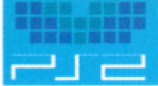


Memory Stick PRO Duo è compatibile con PSP.
SD Card è compatibile con Gizmondo.

SanDisk

TORE YOUR WORLD IN OURS™

MPORTATO DA **Mamiya** *trading s.r.l.* Via Cesare Pavese, 31 • 20090 Opera (Mi) • Tel. 02 57604435 r.a. • www.mamiya-trading.it



INFO PRODOTTO: Vivendi Universal GENERE: Guida LINGUA: Inglese PREZZO: € 49,00





IL MARCHIO DI FABBRICA
Una fisica bestiale

Il primo FlatOut è ricordato per l'ottima realizzazione tecnica, in particolare con un occhio alla fisica dei modelli, veramente di tutto rispetto. A differenza di altri colleghi "arcade" infatti, FlatOut ha sempre mostrato uno spaventoso realismo sotto questo punto di vista, che è rimasto invariato nell'atteso seguito.



Ovviamente avrete a disposizione delle concessionarie dove acquistare mezzi con cui gareggiare. Questi mezzi, tra l'altro, saranno potenziabili comprando nuovi accessori: motore, freni, cambio, gomme...

VI STATE CHIEDENDO QUALE SIA IL MIGLIOR PILOTA? SEMPLICE, È QUELLO CHE NON VOLA FUORI DAL PARABREZZA ALLA PRIMA CURVA...



FLATOUT 2

FLATOUT 2



7.5

COMPRATELO SE
Avete amato Burnout

LASCIATELO SE
Cercate una simulazione di guida

Mettiamola così: la base era molto buona e ridurre lo sforzo al minimo è sempre conveniente parlando di sviluppo di videogiochi. FlatOut 2 eredita quanto di buono ha lasciato il suo predecessore (fisica e minigiochi su tutto), strizzando l'occhio a Burnout e avvicinandosi al titolo EA per molti versi. L'impostazione generale infatti, pur restando invariata nella forma (con tante opzioni disponibili, auto da sbloccare, circuiti segreti...), cambia nella sostanza, andando praticamente a copiare il celeberrimo collega. Vi troverete quindi con un "quasi clone" del capolavoro Criterion, che tuttavia merita applausi per molti motivi. Dal punto di vista tecnico, infatti, FlatOut 2 viaggia su standard altissimi, senza tentennamenti nonostante la mole di elementi su schermo e con una fluidità al volante incredibilmente appagante. Se non bastasse, potrete sbizzarrirvi nelle tantissime gare che costituiscono la modalità Carriera, comprese le sessioni "acrobatiche" in cui faranno il loro ritorno i numeri da stunt nei tanti minigiochi a disposizione. Se cercate un titolo di guida innovativo, FlatOut 2 non fa sicuramente per voi. Se vi basta un ottimo gioco di guida, dalla fisica entusiasmante e in stile Burnout, fateci un pensierino...

ALBERTO BELLI

Tra le tante modalità da giocare non poteva mancare la Destruction Derby, in cui dovrete distruggere le auto avversarie per vincere. Ogni colpo messo a segno vi consentirà di sbloccare numerosi extra.





Dopo ogni contatto, sorpasso, derapata, il turbo si caricherà consentendovi di sfrecciare oltre gli avversari. Il richiamo a Burnout è assolutamente evidente in situazioni come questa...



Gli attacchi a distanza sono un tratto distintivo di Shin Budokai: imparare a tenere lontano l'avversario sarà fondamentale per spuntarla sul nemico. Stando discosti tra l'altro, avrete più tempo per ricaricare la barra del Ki, l'energia vitale indispensabile per sopravvivere ed effettuare delle combo spettacolari.

GIOCA LA TUA CARTA

A ognuno il suo stile

A seconda delle vostre prestazioni sul campo di battaglia, guadagnerete dei crediti alla fine di ogni scontro. Crediti utilizzabili per creare e personalizzare con oggetti o mosse speciali il vostro alter ego, che potrete poi "scambiare" con altri giocatori tramite Wi-Fi. Peccato che l'editor sia stato realizzato in maniera troppo superficiale...



LA CELEBRE SAGA SBARCA SU PSP PER UN'ESTATE ALL'INSEGNA DEL PICCHIADURO, TRA ONDE ENERGETICHE E MONDI DA SALVARE...



DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI



7.0

COMPRATELO SE
Siete amanti della saga

LASCIATELO SE
Cercate una sorta di Virtua Fighter per PSP

C'è una buona notizia, ma anche una meno buona: Dragon Ball Z: Shin Budokai è un ottimo picchiaduro, che prende il meglio dei tre episodi usciti su PlayStation 2 e lo ripropone in chiave "portable" con validissimi risultati. Questa era la nota positiva ovviamente. La nota negativa, già emersa, è che anche stavolta ci troviamo innanzi a un prodotto ricavato da un "taglia e cuci" di titoli vecchi, con zero novità per chi ha giocato la saga sul monolite nero. Un peccato, viste le potenzialità e il gran lavoro svolto da Atari, che si attesta comunque ben oltre gli standard degli attuali picchiaduro PSP. Il gameplay soddisfa gli amanti della serie, con combattimenti che si avvicinano molto a quelli visti negli anime o letti sui manga, grazie anche a uno stile azzeccatissimo, una realizzazione tecnica soddisfacente e un database di personaggi selezionabili molto ampio. Di contro va registrato il numero esiguo di modalità disponibili (la storia resta il cuore di tutto) e il non perfetto utilizzo delle cards: di fatto personaggi personalizzati da scambiare con gli amici, troppo poco caratterizzati. Se cercate un gioco "facile" per l'estate e amate Goku e soci, date un'occhiata a questo prodotto.

ALBERTO BELLI



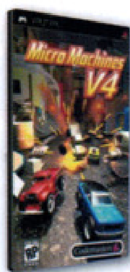




Nonostante Shin Budokai sia una sorta di compilation dei migliori elementi apparsi sui giochi PS2, manca una caratteristica fondamentale di Budokai 3 in questa conversione: la divertentissima parte strutturata sulle meccaniche di carta, forbice e sasso introdotta nella saga con la Dragon Rush.

INFO PRODOTTO: Codemasters GENERE: Corse LINGUA: Italiano PREZZO: € 49,00

SEMPLICITÀ E IMMEDIATEZZA: ECCO LA FORMULA SCELTA DA CODEMASTERS PER LA RIVISITAZIONE DI UN DIVERTENTISSIMO TITOLO CHE HA SPOPOLATO SU PLAYSTATION...



MICRO MACHINES V4

MICRO MACHINES V4



7.0

COMPRATELO SE
Avete tanti amici pronti a giocare

LASCIATELO SE
Non amate i giochi troppo semplici

Le cose semplici, spesso e volentieri, sono le migliori. Questo concetto è stato il punto di forza di diversi titoli del passato, ideati per divertire in pochi secondi, senza troppi fronzoli o pretese da mega-produzione. Tutto ciò è stato il segreto di prodotti come Micro Machines, titolo di guida arcade dedicato alle famose macchinine tanto in voga negli anni '90, che ha spopolato su PSX ed è ora riproposto, rivisto e corretto, per PSP. Corse spericolate su tavoli da biliardo, inseguimenti mozzafiato tra macchie di caffè e piatti sporchi sul tavolo della cucina: questo è il nuovo Micro Machines v4, che ha mantenuto intatti i punti di forza dell'originale, aggiungendo però una serie di opzioni che mancavano in precedenza. Se una volta, infatti, la scelta era limitata a pochi veicoli, la versione PSP di Micro Machines vanta un parco auto di oltre 700 modelli, che potrete anche scambiare con gli amici in Wi-Fi, magari dopo averli potenziati con armi quali missili o mitragliatori. I ritmi in pista sono frenetici, con la classica camera dall'alto che consente di tenere sotto controllo il tracciato e gli avversari (fino a 8 in multiplayer), con corse sempre avvincenti e confusionarie. Un gioco colorato da gustare al parco o sotto il caldo sole estivo!

ALBERTO BELLI



CORSE SPERICOLATE SU TAVOLI DA BILIARDO, INSEGUIMENTI MOZZAFIATO TRA MACCHIE DI CAFFÈ E PIATTI SPORCHI SUL TAVOLO DELLA CUCINA

La formula scelta per il nuovo Micro Machines riporta un po' al passato, in cui per ottenere un modellino da corsa avreste dovuto barattare più di un esemplare dei vostri pick-up con il compagno di classe! Da oggi per far questo c'è il Wi-Fi PSP...



Lungo il percorso potrete naturalmente trovare dei bonus per aumentare la velocità e avere la meglio sugli avversari. In alternativa, potrete sempre cercare di sfruttare le caratteristiche della pista a vostro favore.





IN DUE È MEGLIO...
...ma da fare non manca mai!

Uno dei punti di forza di Micro Machines v4 per PSP è il supporto wireless per 8 giocatori, con cui tentare di vincere auto con l'opzione "Play for Keens". Anche da soli, avrete il vostro bel da fare con le divertenti modalità disponibili, tra le quali spiccano la Chase Cup, in cui dovrete fare a pezzi gli avversari, la Race Cup e la Checkpoint Cup, le modalità standard "da corsa"...



50 tracciati non sono certamente pochi e un appartamento offre sicuramente dozzine di spunti interessanti per cimentarsi in incredibili gare, ma anche per creare i propri tracciati grazie all'editor incluso nel gioco. Ogni ambientazione offre due circuiti differenti.

PlayStation.

APES RULE

DACCI UN TAGLIO E LASCIA IL SEGNO.





www.ape-club.com

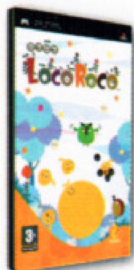


PS2
PlayStation.2

PSP
PlayStation.Portable

PRODOTTO: Sony Computer Entertainment **GENERE:** Puzzle **LINGUA:** Italiano **PREZZO:** € 49,90

ARRIVA IN ITALIA QUELLO CHE PUÒ GIÀ ESSERE CONSIDERATO COME UNO DEI MIGLIORI GIOCHI MAI CREATI PER PSP!



LOCOROCO

LOCOROCO



COMPRATELO SE
Andate pazzi per giochi come Katamari e Super Monkey Ball.

LASCIATELO SE
Non riuscite a completare un gioco in cui non ci sono armi da fuoco.

Fin dalle prime immagini pubblicate sospettavamo che LocoRoco sarebbe diventato uno dei titoli di punta per PSP, ma la versione definitiva del gioco ha addirittura migliorato la nostra impressione. Certo, le immagini da sole per quanto belle non rendono l'idea del movimento, perciò dovrete fare un piccolo sforzo d'immaginazione per seguirci...

ROTOLATA LIBERA

Giocare a LocoRoco è semplicissimo: premete il dorsale L o R per inclinare il piano del gioco e far rotolare il LocoRoco a sinistra o a destra, premeteli contemporaneamente per farlo saltare. A partire da queste basi dovrete esplorare i vari livelli, ingrandire la vostra pallina e, quando vi troverete di fronte a una strettoia, dividerla in una serie di elementi più piccoli da riunire appena possibile per evitare di perdere preziosi "membri della squadra". Tenete d'occhio i nemici che cercheranno di "rimpicciolirvi" e vi garantiamo che supererete un livello dopo l'altro senza nemmeno accorgervi del tempo che passa. I mondi da esplorare sono tanti e i bonus non mancano, compresa addirittura la LocoHouse, un ambiente interattivo da riempire con gli elementi di "arredamento" che troverete di tanto in tanto nascosti in giro.

ROBA DA GRANDI

LocoRoco potrebbe sembrare un banale puzzle per i più piccoli e invece il risultato è un titolo in grado di divertire qualsiasi giocatore, grazie a un occhio attento alle esigenze della PSP che vi permetterà di superare qualsiasi livello in pochi minuti, ma di ripeterlo eventualmente in seguito in modo più approfondito alla ricerca dei bonus lasciati lungo la strada. L'aspetto grafico del gioco è semplice ma vi conquisterà già dopo un solo livello. Se all'inizio può sembrare infantile, presto scoprirete che nasconde uno studio approfondito del movimento dei LocoRoco, che a seconda del livello scivoleranno velocissimi sul ghiaccio, affonderanno sul terreno morbido e così via. LocoRoco è il passatempo perfetto per una corsa in autobus o per una mezz'ora di attesa dal medico: vi divertirà senza richiedervi un impegno costante, proprio come un gioco per PSP dovrebbe fare!

ELISA DI FIORE

LocoRoco
mui mui!
Yahooo!
gufufufu
Pata
Pata
toge! toge!

Con questi piccoli nemici attaccati addosso sarete troppo pesanti per saltare.

Mangiare la frutta fa bene: diventerete più grandi!

Attenti a non farvi risucchiare dai mostri neri, o vi rimpicciolirete!

Trovando gli omini blu nascosti in ogni livello otterrete nuovi elementi per la LocoHouse.

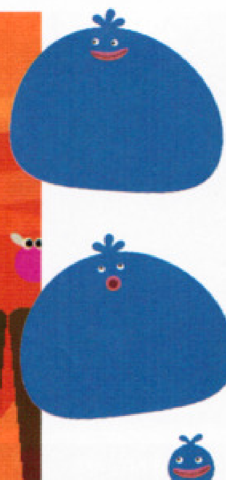


ATTENTI ALL'AUDIO!

Abituate l'orecchio al suono di LocoRoco

Per quanto originalissimo e decisamente ispirato, l'aspetto sonoro di LocoRoco potrebbe non conquistare tutti i giocatori fin dal primo ascolto. Strane voci, canzoncine da bambini e splendidi effetti sonori si mescolano, dando vita a un prodotto finale che col tempo imparerete ad apprezzare.





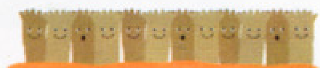


I LocoRoco non sono solo gialli! Andando avanti nel gioco ne sbloccherete altri di diversi colori e caratterizzati da elementi come denti e... uhm, capelli?



Provate a fermarvi per alcuni secondi nei cespugli che troverete lungo il cammino e potrebbe uscirne qualcosa di molto interessante...





LOCOROCO VI DIVERTIRÀ SENZA RICHIEDERVI UN IMPEGNO COSTANTE, PROPRIO COME UN GIOCO PER PSP DOVREBBE FARE!



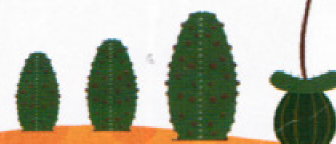
Questi esseri neri dall'aspetto fuligginoso sono i vostri nemici più comuni. Risucchiandovi vi faranno perdere alcune delle palline precedentemente guadagnate e dovrete essere rapidi a recuperarle, altrimenti moriranno.







Fermatevi accanto a questi "vermoni" per un sessione di canto e riceverete un bonus.



L'unione fa la forza, ma in alcuni momenti il vostro LocoRoco sarà costretto a dividersi in palline più piccole per passare in strettoie pericolosamente somiglianti al nostro apparato digerente.

INFO **PRODOTTO:** Codemasters **GENERE:** Calcio **LINGUA:** Italiano **PREZZO:** € 29,00



Ogni partita sarà frenetica e tra una scivolata e l'altra vi sembrerà, a tratti, quasi di giocare un picchiaduro! Nel complesso comunque, anche grazie allo stile particolarissima che ricorda un cartone animato, Sensible Soccer resta piuttosto godibile e soprattutto divertente.

CALCIO FAI DA TE

Nomi, cose, città...

Sensible Soccer è stato uno dei primi titoli calcistici in cui era possibile editare completamente quasi tutto: nomi dei giocatori, delle squadre, delle competizioni. Una volta ancora, il database disponibile è incredibilmente vasto eppure, in funzione dello stile grottesco, Dal Peari piace più di Del Piero una volta in campo. Vincendo partite, potrete sbloccare numerosi extra e personalizzare i vostri campionati in maniera incredibile...







PRO EVOLUTION SOCCER, FIFA, THIS IS FOOTBALL... I NOMI PIÙ CELEBRI PARLANDO DI CALCIO SU PLAYSTATION. EPPURE, QUANDO ANCORA NON ESISTEVANO, IL RE SI CHIAMAVA IN UN ALTRO MODO...



SENSIBLE SOCCER 2006

SENSIBLE SOCCER 2006



COMPRATELO SE
Siete inguaribili nostalgici

LASCIATELO SE
Il vostro Amiga 500 è ancora funzionante

Vi dico la verità, mi sento sollevato. Avevo fatto un paio di partite a Sensible Soccer 2006 qualche tempo fa, di sfuggita, e non ero rimasto per niente soddisfatto. Oserei dire, anzi, che avevo vista distrutta la mia infanzia, con un remake quasi irritante di uno dei più grandi capolavori di sempre a livello di titoli sportivi. Per fortuna, con la versione finale del codice, le cose sono nettamente migliorate. Intendiamoci: Sensible Soccer 2006 resta "un giochino" ma coglie l'essenza del celeberrimo predecessore, riproponendo praticamente invariato lo stesso gameplay di un tempo, arricchito da uno stile piuttosto particolare e tante opzioni disponibili. Semplice e immediato, veloce e frenetico: queste le caratteristiche dell'ultimo nato in casa Codemasters, sviluppato da Kuju sotto la supervisione di Jon Hare, papà dell'originale, storico rivale di Kick Off. Facile segnare, facile costruire azioni, facile divertirsi: in pochi secondi ritroverete quel feeling quasi magico degli anni '90, nonostante qualche problemino tecnico (legato alle animazioni soprattutto) che non si può far finta di ignorare. Certo, se avessi 20 minuti da buttare per farmi 4 risate su un arcade calcistico, da oggi, non sceglierei più FIFA...

ALBERTO BELLI



Tecnicamente Sensible Soccer 2006 non è sicuramente lo stato dell'arte: nonostante lo stile fumettoso, i modelli poligonali risultano piuttosto spogli e le animazioni, in particolar modo quelle dei portieri, risultano a volte piuttosto slegate tra loro. Il contesto grottesco, comunque, ci porta a chiudere un occhio...



Tre tasti e uno stick per fare tutto: Sensible Soccer 2006 punta tutto sull'immediatezza proprio come una volta. I tiri a effetto saranno nuovamente la vostra arma segreta: vi basterà indirizzare per bene il cursore e dare "il giro" con l'analogico...





WORLD TOUR SOCCER 2

Allaccia gli scarpini e scendi in campo con PSP. Modalità multiplayer, immediatezza di gioco e partite sempre uniche in cui l'arbitro supremo è lo stile.
World Tour Soccer 2. Palla al centro. Lo spettacolo ha inizio.







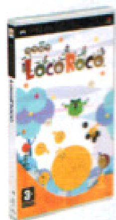
TALKMAN

Da oggi con PSP oltre che giocare, guardare film e ascoltare musica, non potrai smettere di parlare. È arrivato Talkman, il primo gioco PSP che ti permette di comunicare in sei diverse lingue.
Talkman. Parti con il divertimento in tasca.



PSP. VI PRESENTIAMO IL FUTURO.



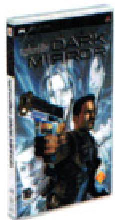


LOCO ROCO

Tanti, pazzi, colorati, ma soprattutto affamati. Rotola alla scoperta del coloratissimo mondo dei Loco Roco e sblocca tutti i livelli del divertimento più loco dell'estate.
Loco Roco. Chi si ferma è perduto.







SYPHON FILTER DARK MIRROR

Gli eroi ritornano, su PSP. Segui l'agente Gabe Logan sulle tracce del Dark Mirror, l'ultima micidiale arma in mano ai terroristi. 23 missioni, nuove armi ed equipaggiamento e la coinvolgente modalità multiplayer per sfide fino ad 8 giocatori.
Syphon Filter Dark Mirror. Il crimine ha le ore contate.





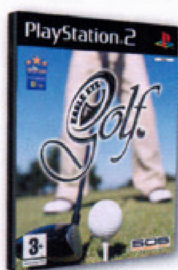


yourpsp.com

INFO **PRODOTTO:** 505 Game Street **GENERE:** Sport **LINGUA:** Italiano **PREZZO:** € 44,99



IL PIÙ SEMPLICE DEI PUTT



EAGLE EYE GOLF

EAGLE EYE GOLF

6.0

COMPRATELO SE
Non volete un gioco di golf a prezzo pieno

LASCIATELO SE
Avete già Everybody's Golf

I giochi di golf su console ormai hanno attecchito piuttosto bene, con due campioni del calibro di Tiger Woods ed Everybody's Golf capaci di elargire grandi dosi di divertimento. Eagle Eye Golf si trova quindi a competere con due avversari già piuttosto affermati e lo fa proponendosi al prezzo ridotto di 45 euro. Questa è sicuramente la motivazione più invogliante all'acquisto del gioco, che sotto gli altri aspetti riprende in modo abbastanza sfacciato le caratteristiche migliori dei due titoli sopraccitati, imitandoli discretamente senza proporre nulla di nuovo. Sia la grafica che i controlli sono decisamente semplici: i campi e i giocatori non offrono nulla di cui meravigliarsi e la gestione dei propri colpi è affidata all'ormai classico "swing" da effettuare sullo stick analogico di destra. Tutto funziona piuttosto bene e la quantità di percorsi, oggetti da sbloccare, modalità e personaggi è sicuramente sopra il livello della sufficienza. Nonostante questo, non basta il prezzo ridotto per farci consigliare l'acquisto di Eagle Eye Golf, soprattutto quando a una cifra ancora inferiore si può portare a casa la versione "budget" di un Everybody's Golf nettamente più divertente.

LUCA SIGNORI





Tutti i testi del gioco sono tradotti in italiano.



COLPI SEMPLICI
Campioni in 5 minuti

Colpire e direzionare la pallina è un compito piuttosto semplice: basta tirare indietro lo stick analogico di destra per caricare la potenza e quindi spingerlo in avanti tentando di seguire una linea retta. Inoltre, schiacciando le direzioni sulla croce digitale, è possibile imprimere un effetto alla propria palla.



GEM FIGHTER

Mini personaggi, maxi divertimento

Tra quattro picchiaduro "classici", Capcom ha trovato spazio anche per Gem Fighter: divertentissimo e caotico titolo super-deformed, in cui i personaggi sono caratterizzati da mosse folli e in classico stile giapponese. Una vera perla.





Cinque titoli in un'unica collezione per ripercorrere quasi dieci anni di storia di Street Fighter.

SOLO PER VERI NOSTALGICI...



STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY



7.0

COMPRATELO SE
Avete nostalgia delle sale giochi degli anni '90

LASCIATELO SE
Non tollerate la grafica senza poligoni

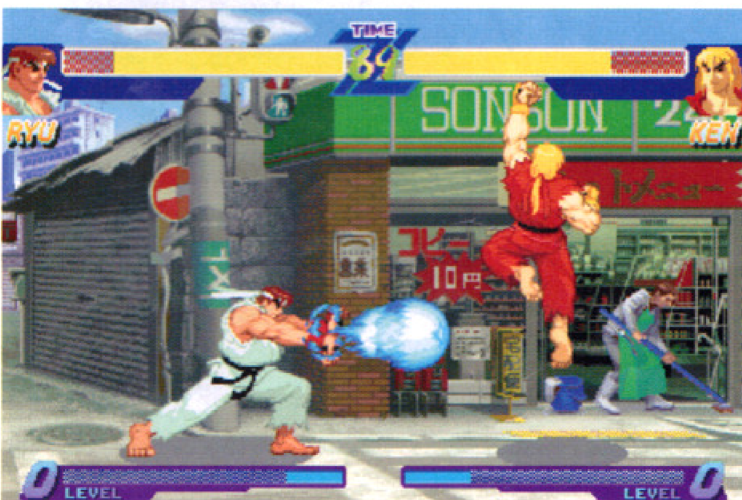


Se siete tra quelli che per tutti gli anni '90 hanno imperversato nelle sale giochi di mezzo mondo con le tasche piene di gettoni, questa è la collection che non può mancare sul vostro scaffale. Capcom ha riunito in questo disco cinque dei suoi più grandi successi, praticamente tutta la sua serie Alpha del grandissimo Street Fighter, più la gradita aggiunta di Super Gem Fighter Mini Mix. Si tratta insomma di una colossale operazione "storica" dedicata a un leggendario picchiaduro a due dimensioni, operazione che ovviamente ha i suoi pro e i suoi contro. Ci troviamo infatti di fronte a dei giochi che sia dal punto di vista della grafica che da quello della giocabilità dimostrano tutti i loro anni, che ormai sono circa una dozzina. In particolare, se Street Fighter Alpha 3 ancora riesce a dimostrarsi gradevole e giocabile, il primo episodio della serie ormai fa più che altro tenerezza. Il consiglio è quello di prendere in considerazione l'acquisto solo se sapete bene cosa vi troverete a giocare: se volete recuperare, con un tocco nostalgico, i picchiaduro della vostra infanzia, allora potrete sfruttare l'occasione del prezzo ridotto per togliervi la soddisfazione.



Se credete di portarvi a casa una collezione di giochi ancora al passo coi tempi e in grado di rivaleggiare con i picchiaduro moderni... beh, sappiate che non è questo il caso.

LUCA SIGNORINI



L'aspetto grafico ovviamente ha ceduto il passo, ma Street Fighter resta sempre il re dei picchiaduro 2D.



SNAKE CI RIPROVA! RIMESCOLA LE CARTE IN TAVOLA, MA IL RISULTATO È SEMPRE IL MEDESIMO



METAL GEAR AC!D 2

METAL GEAR AC!D 2

7.0

COMPRATELO SE
Avete apprezzato il primo episodio e vi piacciono i giochi atipici

LASCIATELO SE
Non avete intenzione di innervosirvi dietro a un mazzo di carte...

Nonostante un primo Metal Gear Ac!d "discutibile", l'impostazione di questo secondo episodio resta fondamentalmente identica. Tutte le caratteristiche che hanno caratterizzato la prima apparizione di Snake su PSP sono ancora ben presenti. Come da copione dovrete imparare a gestire al meglio le vostre carte per controllare le azioni dell'eroe Konami! La trama, condita dal solito humour demenziale, è delirante al punto giusto... per chi la sa apprezzare, ovviamente. Snake, colpito da amnesia, è obbligato a portare a termine missioni su missioni (durante le quali riuscirà a liberare anche alcuni dei suoi amici, tenuti in prigionia) alla ricerca del suo passato. La buona notizia è che la meccanica dei comandi è migliorata e adesso la gestione delle carte è molto più funzionale. Tutto è più rapido e intuitivo rispetto al capitolo precedente! L'unico vero problema è che Ac!d 2 lascia una sgradevole sensazione di già visto, presentandosi agli occhi di chi ha già giocato il primo episodio come un semplice aggiornamento. Le modalità aggiuntive sono poche e non particolarmente corpose. Potrete gustarvi molti filmati (tra cui spicca quello di MGS4) e illustrazioni. Le carte da collezionare hanno raggiunto la ragguardevole cifra di cinquecento esemplari...

FRANCESCO SICA



La resa grafica è di sicuro impatto. Molto diversa rispetto all'impostazione seriosa scelta per il primo Metal Gear Acid.

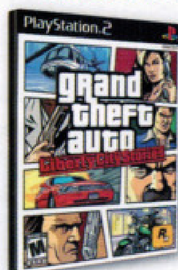
LA MECCANICA DEI COMANDI È MIGLIORATA E ADESSO LA GESTIONE DELLE CARTE È MOLTO PIÙ FUNZIONALE

L'effetto "cartone animato" (per i più tecnici, Cell-Shading), unito a una gamma cromatica più vivace, rende molto bene sul prezioso schermo della PSP.

INFO PRODOTTO: Rockstar Leeds / Rockstar North GENERE: Azione LINGUA: Italiano PREZZO: € 29,90

Dieci stazioni radio che spaziano fra i generi più vari. Reggae, hip hop, rock e un abbondante numero di tracce su licenza rendono la componente audio di Liberty City Stories veramente strepitosa.

IN DIRETTA DA PSP UNA NUOVA AVVENTURA METROPOLITANA... ANCORA UNA VOLTA SU PLAYSTATION 2



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES



COMPRATELO SE
Siete degli appassionati della serie e non potete farne a meno!
LASCIATELO SE
Lo avete già giocato sulla vostra PSP...

Molti di voi dovrebbero aver già sentito parlare di Liberty City Stories, anche solo per il clamore che ha suscito al momento della sua uscita sulla piccola (ma potentissima) PSP. Un miracolo di programmazione, che ha dettato nuovi standard qualitativi per quanto riguardava i giochi per la console portatile Sony. Adesso che parliamo di un titolo per PlayStation 2, è cambiato qualcosa? Paradossalmente, no... Le due versioni sono virtualmente identiche. Certo, la maggior potenza di calcolo della PS2 è stata sfruttata per popolare la città in modo più massiccio. A livello di giocabilità, invece, tutto è rimasto invariato. Fatta eccezione per un sistema di controllo molto più preciso e intuitivo, rispetto alla versione PSP, grazie al doppio stick analogico del Dualshock.

L'EREDITÀ DI TONI

Alla fine, se su PSP rappresentava una grande novità, nel contesto PS2 si tratta dell'ennesimo capitolo di una serie di successo... oltretutto legato alle caratteristiche della versione d'origine. I problemini che affliggevano l'originale sono rimasti inalterati anche in questa versione "da salotto". Lo svolgimento delle missioni è ancora altalenante. Un gran numero di obiettivi richiede un elevato grado di azioni illegali (omicidi, disordine pubblico e demolizione delle proprietà altrui), cosa che attirerà inevitabilmente l'attenzione della polizia. Il fatto è che le forze dell'ordine sembrano avere occhi solo per Toni Cipriani, mentre intorno il peggio di Liberty City si manifesta apertamente senza suscitare alcuna reazione. La maggior parte delle volte vi troverete a dover fronteggiare contemporaneamente i gangster nemici, un intero dipartimento di polizia e magari anche qualche civile dotato d'armi e intenzionato a usarle. Decisamente frustrante.

IL MIGLIOR PROFILO

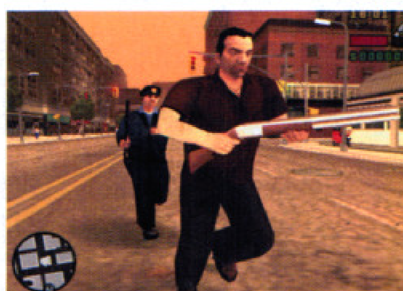
Il rovescio della medaglia è l'estrema varietà di missioni che, in qualche modo, riesce comunque a bilanciare la giocabilità. Eppure, anche così, talora vi verrà probabilmente voglia di saltare qualche obiettivo fondamentale. L'unica opzione, invece, sarà quella di affrontarli secondo un ordine non prestabilito. Una volta completate tutte le missioni relative a un determinato mandante sarete semplicemente liberi di cercare il contatto che più vi ispira. E questo obbliga anche a parlare degli spostamenti, probabilmente la cosa più divertente di questo GTA per merito del modello di guida leggermente rifinito rispetto ai capitoli precedenti. Un gran bel Grand Theft Auto... ma non sarebbe molto meglio vedere qualcosa di nuovo?

FRANCESCO SICA



In Liberty City Stories potrete guidare oltre settanta differenti veicoli, tra cui moto, motorini, ambulanze, motoscafi e veicoli corazzati.





MORTE ISTANTANEA

Le conseguenze dell'utilizzo del servizio di taxi, per ritornare in carreggiata dopo aver "perso la vita" in missione, sono inaccettabili. Si perderà ogni arma e giubbotto anti-proiettile in vostro possesso. Considerato che alcune armi sono decisamente costose mentre altre particolarmente rare, vi lasciamo trarre le debite conclusioni...



I PROBLEMI CHE AFFLIGGEVANO L'ORIGINALE SONO RIMASTI ANCHE IN QUESTA VERSIONE "DA SALOTTO".



I filmati di intermezzo contribuiscono a calarvi nell'atmosfera di gioco, anche grazie a un doppiaggio spettacolare. Già perfetto su PSP, non poteva che essere altrettanto esemplare su PS2...



È possibile scegliere tra quattro differenti visuali per ottenere il meglio dall'esperienza di guida. A volte tornerà utile la visuale in prima persona, quando la precisione di guida è fondamentale...

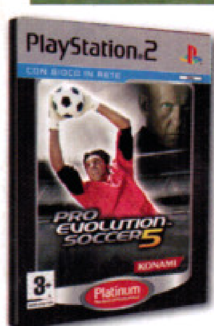
LE OCCASIONI PIÙ INTERESSANTI, LE NUOVE USCITE, LE PERIFERICHE E IN GENERALE TUTTO CIÒ CHE MERITA DI ESSERE ACQUISTATO PER PS2 E PSP!

GLI AFFARI DEL MESE

LE MIGLIORI USCITE DEL MESE A **PREZZO RIDOTTO**



1



PRO EVOLUTION SOCCER 5

Realismo e grande giocabilità si affiancano in quello che potremmo definire titolo di calcio per eccellenza, che da oggi diventa assolutamente imperdibile con l'uscita in versione Platinum. Ricco di novità sia nella grafica che nel sistema di gioco, PES 5 è ancora più divertente sia da soli che in compagnia dei propri amici, grazie alla presenza di una nuovissima modalità Online!

SOUL CALIBUR III — 2

Uno dei migliori picchiaduro degli ultimi tempi torna a prezzo ridotto con tutta la sua carica di azione e con un nuovo e incredibile sistema per la creazione dei personaggi.





GOD OF WAR 3

Uno dei migliori giochi mai apparsi su PS2 è finalmente disponibile anche in versione Platinum. Sony vi porta nell'antica Grecia per un titolo d'azione assolutamente mitologico!





EURO 29,99

4 EYETOY PLAY 3

EURO 29,99

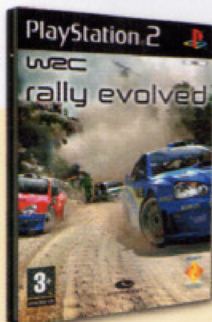


La terza raccolta di mini-giochi da giocare "dal vivo" insieme agli amici arriva finalmente in versione Platinum per regalarvi indimenticabili serate in compagnia.



WRC RALLY EVOLVED 5

La migliore serie di rally mai apparsa su PS2 arriva al suo quinto capitolo, che oltre alle solite auto ufficiali presenta questa volta anche una nuova modalità per il gioco Online.

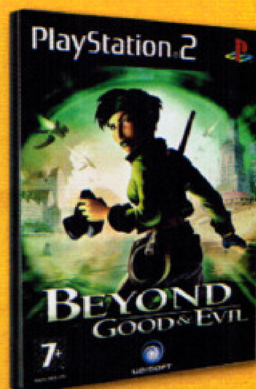




EURO 29,99

GIOIELLI RITROVATI

I GIOCHI DEL PASSATO DA RISCOPRIRE



PREZZO CONSIGLIATO EURO 25,00

BEYOND GOOD & EVIL

Trama appassionante e ottima giocabilità sono le caratteristiche principali di un gioco spesso dimenticato, eppure splendido sotto tanti punti di vista. Già pubblicato a prezzo ridotto, non avrete difficoltà a trovarlo anche usato... Dategli un'occhiata!



I MIGLIORI... AZIONE





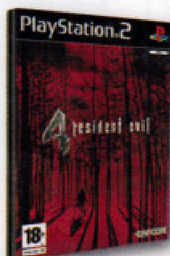
GOD OF WAR

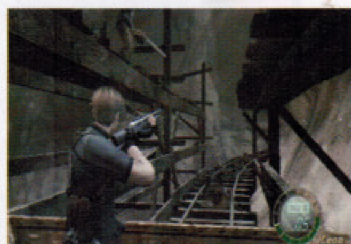
Vestite i panni di Kratos e calatevi in un'avventura a dir poco epica, che unisce una trama ricca di riferimenti mitologici a un sistema di gioco spaventosamente vicino alla perfezione. Un altro grande successo per Sony, che è riuscita a concentrare insieme il meglio dei titoli d'azione per PS2!

2 RESIDENT EVIL 4

EURO 59,90

I capostipite dei giochi horror riesce a reinventarsi dando vita a un vero e proprio capolavoro: gli zombi non ci sono più, ma quel che resta è assolutamente da incubo!

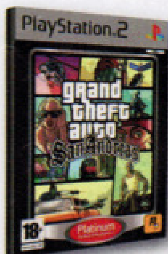




3 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

EURO 29,90

Quello che potrebbe essere definito come l'episodio più riuscito della serie di GTA offre una tale varietà di situazioni e d'azione da soddisfare i gusti di qualsiasi giocatore.



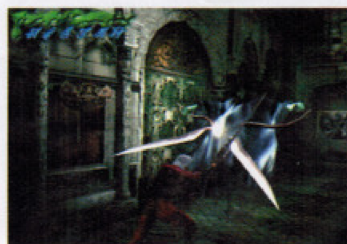


4 DEVIL MAY CRY

EURO 29,90

La prima avventura di Dante resta ancora la migliore in assoluto: azione allo stato puro e un'ambientazione da brivido rendono questo gioco un acquisto obbligato!

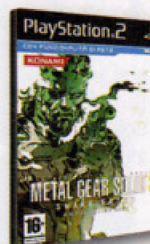




5 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

EURO 29,99

Solid Snake torna in una grandiosa avventura che lo vede ringiovanito e continuamente impegnato nella sopravvivenza in ambienti ostili. Un vero cult per gli appassionati dello spionaggio!





TOP AZIONE PSP





LUMINES

PREZZO CONSIGLIATO EURO 44,90



ME & MY KATAMARI

PREZZO CONSIGLIATO EURO 54,90



EXIT

PREZZO CONSIGLIATO EURO 49,90

I MIGLIORI... AVVENTURA

5 KINGDOM HEARTS

EURO 19,99

I personaggi di Final Fantasy e quelli Disney sono eccezionalmente riuniti in un GdR poetico e appassionante, tanto bello da vedere quanto da giocare. La magia è a portata di mano!



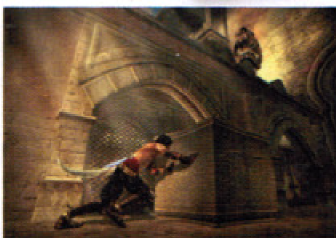


4 PRINCE OF PERSIA 3: I DUE TRONI

EURO 49,90

Il principe più famoso dei videogiochi è di nuovo pronto a farsi strada a colpi di sciabola, ma questa volta dovrà vedersela con il suo alter ego oscuro. L'azione è garantita!

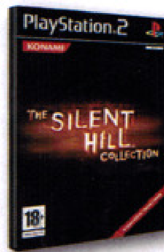




3 THE SILENT HILL COLLECTION (SILENT HILL 2+3+4)

EURO 54,90

Tutti e tre i capitoli di Silent Hill finora pubblicati su PS2 sono stati riuniti in una speciale edizione, assolutamente imperdibile se volete provare di nuovo il ben noto brivido lungo la schiena.

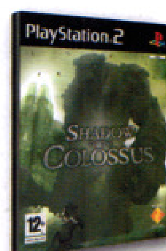




2 SHADOW OF THE COLOSSUS

EURO 59,90

Dai creatori di ICO un titolo poetico e affascinante, che vi terrà incollati allo schermo per affrontare un colosso dopo l'altro. Non lasciatevi sfuggire questa avventura magica!







EURO 24,99

"UN'ESPERIENZA EPICA E INDIMENTICABILE"
LUGLIO 2002

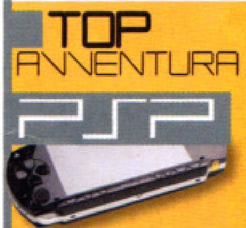
1

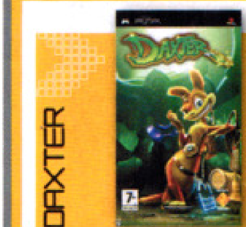


FINAL FANTASY X

La più famosa serie di GdR su PS2 è decisamente quella di Final Fantasy e il suo decimo capitolo può essere a tutti gli effetti considerato uno dei migliori mai visti. Trama coinvolgente, personaggi affascinanti e Chocobo sono ancora gli ingredienti principali di questa splendida favola, che vanta inoltre una grafica decisamente avanzata rispetto ai precedenti episodi.

TOP AVVENTURA PSP





DAXTER

PREZZO CONSIGLIATO EURO 49,90



GTA: LIBERTY CITY STORIES

PREZZO CONSIGLIATO EURO 59,90

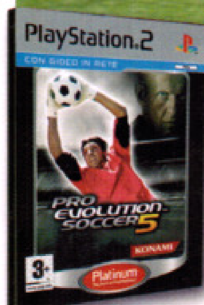


KEY OF HEAVEN

PREZZO CONSIGLIATO EURO 49,90

I MIGLIORI... SPORT





PRO EVOLUTION SOCCER 5

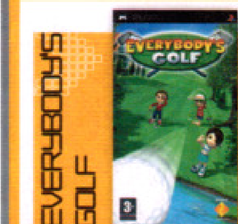
Nel vasto panorama dei giochi sportivi finora pubblicati su PS2, Pro Evolution Soccer 5 spicca sicuramente per la sua giocabilità, che è stata addirittura migliorata rispetto ai precedenti capitoli della serie. Grazie alla nuova modalità Online e all'impressionante numero di squadre incluse, PES 5 è in grado di soddisfare i gusti di qualsiasi appassionato di giochi sportivi.

TOP SPORT PSP

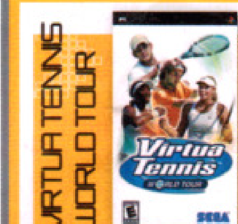




PREZZO CONSIGLIATO EURO 54,90



PREZZO CONSIGLIATO EURO 49,90

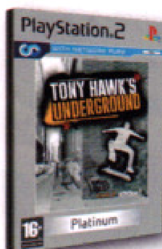


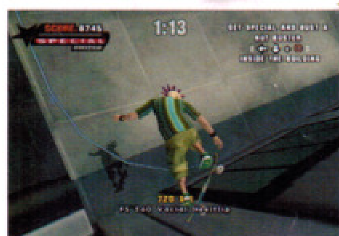
PREZZO CONSIGLIATO EURO 49,90

2 TONY HAWK'S UNDERGROUND

EURO 29,90

Dopo anni di acrobazie sullo skate, finalmente questa volta Tony Hawk e colleghi potranno andare anche a piedi! Sport e azione si combinano in un titolo dinamico e divertente.

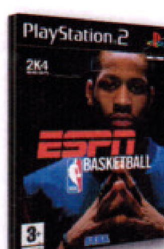




3 ESPN NBA BASKETBALL

EURO 29,90

Tra i vecchi giochi della linea ESPN firmati Sega, spicca in particolare questo gioco di basket divertente ma allo stesso tempo realistico, che comprende un'ottima modalità Carriera.

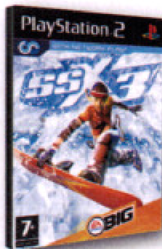




4 SSX 3

EURO 59,99

Lo snowboard non è mai stato divertente come in questo gioco, che comprende ben tre montagne completamente esplorabili e ricche di sfide di diverso tipo.

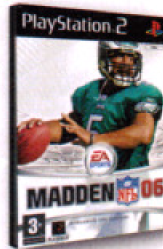




5 MADDEN NFL 06

EURO 29,90

L'ultimo capitolo della più famosa serie di football americano unisce alla consueta giocabilità una nuova modalità Superstar, tanti minigiochi e tutti i volti noti di questo sport.



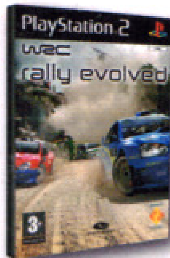


I MIGLIORI... CORSE

5 WRC RALLY EVOLVED

EURO 29,99

L'evoluzione del rally prevede la licenza ufficiale di tutti i veicoli, i piloti e i tracciati del campionato mondiale e una nuovissima modalità Sfida per quattro giocatori.





4 TOCA RACE DRIVER 3

EURO 54,90

Potenti auto da corsa, testa a testa in multiplayer e danni visibili sui veicoli sono gli ingredienti principali di una serie di corse che offre il massimo livello di realismo possibile.

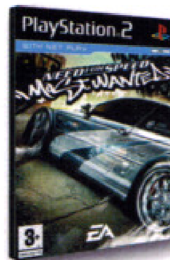




3 NEED FOR SPEED: MOST WANTED

EURO 59,90

Il mondo delle corse clandestine torna a far parlare di sé in un capitolo in cui la personalizzazione estrema del vostro veicolo si affianca a frenetiche corse per sfuggire alla polizia.





2 BURNOUT 3: TAKEDOWN

EURO 29,90

L'unica serie in cui provocare incidenti automobilistici non vi penalizza ma anzi dà vita a spettacolari sequenze, sia in multiplayer che in modalità singola.





EURO 39,90

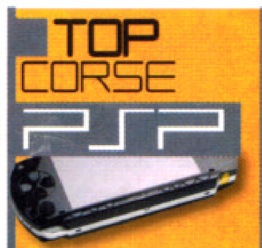
"TUTTO QUELLO CHE UN APPASSIONATO DI QUATTRO RUOTE POTREBBE DESIDERARE"
PS2MU 36 - MARZO 2005

1 GRAN TURISMO 4



Il quarto capitolo della serie presenta un numero ancora maggiore di auto su licenza, di tracciati reali e di nuove modalità di gioco rispetto ai suoi predecessori. Completano il quadro un motore fisico ultrarealistico e una grafica ancora più avanzata, per offrire al giocatore la sensazione della vera guida sui più famosi circuiti internazionali.

TOP CORSE PSP



WIPEOUT PURE



PREZZO CONSIGLIATO EURO 49,90

BURNOUT LEGENDS



PREZZO CONSIGLIATO EURO 54,90

RIDGE RACER



PREZZO CONSIGLIATO EURO 49,90

IN ARRIVO

TUTTI I TITOLI CHE TROVERETE TRA POCO SUGLI SCAFFALI DEI NEGOZI

UBISOFT

UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE (PSP)

Secondo episodio per una delle poche serie di GdR originali dedicate alla console portatile Sony. Accanto a una serie di modifiche nel sistema di gioco, questa volta troverete una trama decisamente complessa, filmati di intermezzo e addirittura il doppiaggio dei cinque personaggi selezionabili.

GIUGNO:
AND 1 Streetball (PS2)
Astonishia Story (PSP)
Untold Legends 2 (PSP)

LUGLIO:
I Pirati dei Caraibi: La Leggenda di Jack Sparrow (PS2)
America's Army (PS2)

AGOSTO:
Field Commander (PSP)











LEADER

FLATOUT 2 (PS2)

Ancora più divertente del suo predecessore, questo gioco di corse distruttive comprende un maggiore numero di modalità con cui divertirsi e dare vita a incidenti epici. I 34 veicoli presenti nel gioco sono completamente personalizzabili e ogni scenario può essere distrutto in ogni dettaglio!

GIUGNO:
FlatOut 2 (PS2)
NBA Ballers: Rebound (PSP)





ATARI

SWORDS OF DESTINY (PS2)

Arriva direttamente dal Giappone questo titolo d'azione ambientato nell'antica Cina e popolato da guerrieri tanto abili nell'arte della spada quanto in quella del combattimento "aereo".
Tra armi leggendarie e decine di missioni da portare a termine, l'azione è garantita!

GIUGNO:
Goodyear Racing (PS2)
Swords of Destiny (PS2)
Bubble Bobble Evolution (PSP)
Space Invaders Evolution (PSP)





TAKE 2 ITALIA

GTA: LIBERTY CITY STORIES (PS2)

Uno dei migliori giochi in assoluto per PSP arriva anche in versione PS2! Scegliete se portare a termine le tante missioni incluse o se girovagare liberamente per i tre quartieri inclusi nel gioco, accompagnati da una colonna sonora di ottimo livello!

GIUGNO:
GTA: Liberty City Stories (PS2)

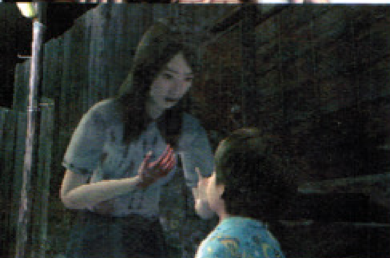


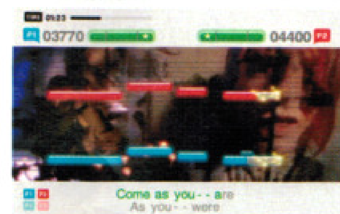












SONY

FORBIDDEN SIREN 2 (PS2)

L'orrore torna in casa Sony con Forbidden Siren, una delle serie meglio riuscite degli ultimi anni. Anche questa volta vi troverete di fronte a un livello di difficoltà piuttosto elevato e a nuovi tipi di nemici, capaci di darvi la caccia sia alla luce che nell'oscurità. Sopravvivere sarà un'impresa disperata!

GIUGNO:

SingStar Rocks (PS2)
Samurai Showdown (PS2)
Popolocroix (PSP)
Talkman (PSP)
LocoRoco (PSP)
World Tour Soccer 2 (PSP)

LUGLIO:

Forbidden Siren 2 (PS2)
Formula One 2006 (PS2)
Shinobido: Way of the Ninja (PS2)
Syphon Filter Dark Mirror (PSP)
Formula One 2006 (PSP)



ELECTRONIC ARTS

MONDIALI FIFA 2006 (PSP)

Con i Mondiali di calcio in corso, è impossibile non farsi prendere dalla voglia di disputare una partita ovunque ce ne sia la possibilità. Grazie a questo gioco basato sulla licenza ufficiale dei Mondiali potrete portare l'Italia alla vittoria!

GIUGNO:

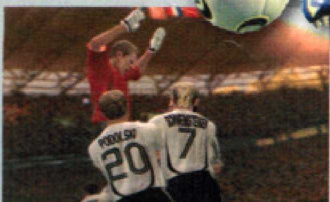
Mondiali FIFA 2006 (PSP)

LUGLIO:

Def Jam Fight for NY: The Takeover (PSP)











HALIFAX

SENSIBLE SOCCER 2006 (PS2)

Era già celebre negli anni '80 e ora torna alla ribalta con un nuovo capitolo dedicato alla PS2, ovviamente veloce e divertente come sempre. Il sistema di gioco molto intuitivo permetterà a tutti, ma proprio a tutti, di divertirsi: mai come stavolta il calcio è spettacolo!

GIUGNO:

Dance Factory (PS2)
Dynasty Warriors 5 Empires (PS2)
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (PS2)
Magna Carta (PS2)
Sensible Soccer 2006 (PS2)
Lara Croft Tomb Raider: Legend (PSP)

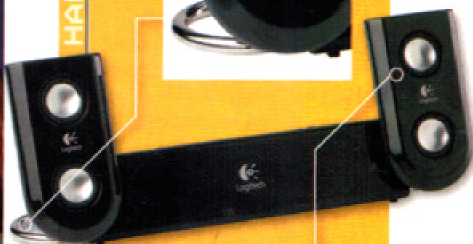


TOP HARDWARE

LOGITECH PLAYGEAR AMP

Semplicissima da utilizzare, questa periferica è composta da un set di amplificatori che vi permetteranno di sfruttare al meglio le elevate prestazioni audio della PSP. Oltre a un gradevole design in linea con la PSP, il PlayGear Amp è dotato di una custodia da viaggio e di batterie dalla lunghissima durata, utilizzabili in sostituzione al cavo di alimentazione elettrica. Grazie alle sue dimensioni ridotte, questa periferica è l'accessorio ideale da portare in viaggio per ascoltare musica e vedere film.











VALUTAZIONE



HELP

TUTTI I **TRUCCHI** E LE **STRATEGIE** PER AIUTARVI NEI VOSTRI GIOCHI PREFERITI

IL BELLO DI GIOCARE SPORCO

Come potete vedere, Help non è una semplice strategia e neanche una normale raccolta di trucchi. Abbiamo pensato tale spazio per fornirvi aiuti estremamente concreti sui titoli che state giocando in questo preciso momento, oltre a fornirvi i codici più recenti sui giochi appena usciti. Questo mese rispondiamo alle perplessità di Fox sulla difficoltà del bellissimo Guitar Hero e forniamo qualche codice strampalato a un lettore che ha messo ora le mani su Onimusha: Dawn of Dreams... se nei prossimi numeri vorrete essere in queste pagine, se siete rimasti bloccati in qualche livello o non riuscite a portare a termine un gioco, scriveteci e faremo tutto il possibile per risolvere la questione. Anche se, viceversa, siete mostri dei videogiochi e riuscite a finire Metal Gear Solid 3 senza morire mai, date comunque un'occhiata a queste pagine... potreste trovare il codice per sbloccare quell'extra di cui proprio non eravate a conoscenza. A rileggerci al prossimo numero!



PS2

GUITAR HERO!

S.O.S PS2MU CONSIGLI SU RICHIESTA

SERVIREBBERO SEI DITA...

Ciao ragazzi di Ufficiale, su vostro consiglio nello scorso numero ho comprato il bellissimo Guitar Hero ma... sono bloccato alle ultime cinque canzoni del livello Hard! È impossibile, come posso fare a superare una canzone come Bark at the Moon? Gli assoli sono una cascata incomprensibile di note... non vorrei ritrovarmi ad aver speso 80 euro per un gioco sì bello ma impossibile da finire!
Aiutatemi! Grazie in anticipo,
Fox



Ciao Fox, sei fortunato perché qui in redazione stiamo impazzendo tutti da settimane con Guitar Hero, e anche noi abbiamo faticato parecchio prima di superare le canzoni che tu dici, quindi possiamo darti alcuni consigli molto pratici...

▶ **Il power:** La barra del "power", quella che si attiva quando scuoti la chitarra, ti aiuta tantissimo a mantenere il pubblico entusiasta. Se non riesci a passare una canzone, riempila e tienila da parte per i pezzi più difficili, vedrai che "sopravvivrai" anche mancando la maggior parte delle note!

▶ **Scale veloci:** Quando devi suonare tre note ascendenti o discendenti di fila, fallo pigiando in rapida successione i tasti colorati corrispondenti, ma plettrando solo quando pigi il primo. Gli altri suoneranno "da soli", come su una vera chitarra. Così facendo sarai molto più veloce e preciso!

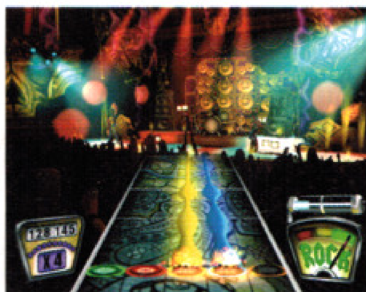
▶ **Impara sbagliando:** Impara le canzoni più difficili procedendo per "blocchi". Cerca



Non riuscite a superare un livello, un boss o un enigma, oppure volete semplicemente dei consigli sul videogame che state giocando? Scrivete a ps2mu@playpress.com e inviateci la vostra richiesta di aiuto: troverete risposta su queste pagine!







di capire il ritmo del primo riff suonando solo quello e ricaricando ogni volta. Quando l'avrai imparato, passa al successivo. Ci metterai del tempo, ma riuscirai ad andare avanti.
Vedrai che con questi consigli riuscirai a migliorare le tue prestazioni, ma già che ci siamo vogliamo darti anche qualche codice per rendere ancora più "pazzo" il tuo gioco. Prova a inserire queste sequenze di tasti nella schermata di selezione della modalità...

Pubblico di scimmie	Blu, Arancione, Giallo, Giallo, Giallo, Blu, Arancione
Pubblico di teschi	Arancione, Giallo, Blu, Blu, Arancione, Giallo, Blu, Blu
Air Guitar	Arancione, Arancione, Blu, Giallo, Arancione
Vita infinita	Giallo, Blu, Arancione, Arancione, Blu, Blu, Giallo, Arancione
Sbloccare tutto	Giallo, Arancione, Blu, Blu, Arancione, Giallo, Giallo

Buon divertimento!

help FLASH

Ciao ragazzi! Sto giocando al bellissimo Daxter , ma non riesco a trovare la maschera di Jak! Mi sapete dire dove si trova? Grazie.

▼Caro anonimo lettore, la maschera che cerchi dovrebbe essere nel livello della prigione, nel secondo blocco di celle con le tre guardie a fare la ronda. Segui le guardie silenziosamente in senso antiorario e troverai la chiave dietro il secondo pilastro. Da qui, apri la prima porta a nord e rompi la foto sullo scaffale. Dovresti aver risolto!





PS2

DRAGON QUEST: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO

IL PENTOLONE MAGICO

Il pentolone magico è uno dei particolari più curiosi e interessanti di Dragon Quest. Nel caso non aveste ancora fatto la sua conoscenza, sappiate che lo otterrete parlando con King Trode subito dopo aver sconfitto Khalamari. Grazie a questo pentolone potrete creare nuovi oggetti, rari o meno rari, che vi aiuteranno nel corso del gioco. Il sistema è semplice: basterà gettarvi dentro due o più oggetti azzeccando le giuste combinazioni e aspettare che la fusione alchemica avvenga. Qui vi suggeriamo le fusioni più utili e, in caso vogliate la lista completa, vi rimandiamo alle pagine di PlayStation 2 Strategy Magazine Ufficiale in edicola questo mese.

RISULTATO	EFFETTO	INGREDIENTI
Strong Medicine	Guarisce 50 HP	Medicinal Herb + Medicinal Herb
Special Medicine	Guarisce 90 HP	Strong Medicine + Strong Medicine
Magic Water	Recupera 30 Mana	Holy Water + Seed of Magic
Thief's Key	Apre alcune casse nel gioco	Bronze Knife + Iron Nail





EASTER egg

Nel livello del Perù, dopo la sequenza filmata, sulla destra ci sarà un pallone da calcio. Avvicinatevi e premete ⓐ per calciarlo nello spazio tra le due cancellate che hanno un'indicazione sopra. Così facendo non sbloccherete niente... ma quando la palla entrerà tra i pali qualcuno urlerà "GOAL!". Un simpatico "easter egg" inserito nel gioco dagli sviluppatori!

PS2

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS



L'ALBA DEI SOGNI

Ciao ragazzi! Lo so che sono in ritardo ma sto giocando ora a Onimusha Dawn of Dreams... devo dire che il gioco mi piace, anche se forse ha perso un po' lo spirito che aveva fatto di Oni 3 un capolavoro. Comunque, avete per caso qualche codice da darmi per sbloccare qualche caratteristica extra? Saluti, Marco

Ciao Marco! Abbiamo preparato per te una bella lista di codici... "particolari"! Non si tratta di suggerimenti che ti aiuteranno a battere meglio questo o quel boss, ma in compenso vedrai che l'esperienza di Dawn of Dreams ti risulterà decisamente più divertente!
N.B.: Tutti i trucchi si inseriscono nella schermata del Menu, selezionando "Special" e lasciando il cursore sulla parola "Exit".

S.O.S PS2MU CONSIGLI SU RICHIESTA





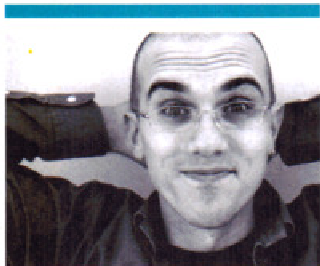
Pagina
107
Mancante

Pagina
108
Mancante

MAILBOX

IL FORUM DI PS2MU

E-MAIL: PS2REPLY@PLAYPRESS.COM



PROFESSIONE PULITO

Un giovane e folle filmaker americano sta provando a farsi finanziare il film direttamente dal pubblico. Una piccola, piccolissima quota da versare per diventare produttori dell'opera. Per la prima volta nella storia viene chiesto all'utente cinematografico di pagare il biglietto prima. Solo che non deve scegliere cosa andare a vedere, ma decidere se quel prodotto dovrà nascere oppure no. Pensate a questo azzardato sistema applicato al mondo dei videogiochi. Una colletta che suona come un investimento, piuttosto che una fiacca petizione, per far uscire dal bozzolo un progetto intrigante che "i grandi" non vogliono produrre o per riesumare, magari, un glorioso brand dimenticato. Un prodotto che poi andrebbe distribuito (venduto a chi non ha partecipato alla produzione iniziale) a prezzo basso, magari solo via download. Vantaggi ipotetici? Innanzitutto la possibilità di guadagnarci finalmente qualcosa (dopo anni passati a sborsare coin) e la possibilità più unica che rara di finire nei credit di un videogioco. Ah! dimenticavo! Chiaramente a tutti i producer in erba spetterebbe anche una copia del gioco gratis...

Roberto "Cleaned" Pulito

ALL RIGHT

Salve carissima redazione di PS2MU. Siamo vicini... finalmente la PS3 è in rotta di collisione con l'Italia e il resto del mondo. Chissà cosa ci aspetterà in futuro con questa nuova console. Comunque, sono qui apposta per esporre le mie impressioni su quanto ho letto sulla rivista e sentito in TV. Dunque, incominciamo dal controller: secondo me la Sony, ha deciso di fare un passo indietro tornando alla forma classica perché ritiene che essa sia come un simbolo della stessa PlayStation. Infatti, se avessero cambiato la forma del controller, in molti si sarebbero fatti avanti per contestare la scelta di Sony. Il motivo? semplicemente perché il Dualshock va bene così com'è: è un ottimo controller, dalla forma che si adegua perfettamente alla mano. Immagino che l'altra forma, quella a boomerang, sarebbe stata un po' scomoda. All'inizio, poi, ho pensato anch'io che dargli un'altro aspetto sarebbe stato bello ma poi, riflettendoci, mi sono accorto che essendo per la console stessa un "simbolo" l'idea di sostituirlo con qualcos'altro non sarebbe stata la stessa cosa. Stesso discorso vale per la nuova modalità apportata, in sostituzione del tremolio. Diciamocelo: oramai era superato... anche se all'inizio era divertente sentire il controller nelle nostre mani tremare a ogni incidente, pugno che accadeva o si riceveva sullo schermo... ci voleva qualcosa di nuovo: e così ecco l'idea del giroscopio che trovo molto bella e interessante, sopratutto applicabile a una vasta area di giochi, in primis gli sparatutto a bordo di caccia. E, fin qui, ho parlato dei meriti della nuova console... ma ora, purtroppo, arrivano le note dolenti... in primis il colore: avrei preferito un bell'argentato, al posto di un'altro nero notte. La Sony è famosa per la sua sempre voglia di rinnovare i suoi prodotti e speravo che almeno questa volta ci regalasse già dall'inizio un'ampia scelta di colori. Ma non è un problema così grande, come quello, invece, che sto per citare ora: il prezzo! All'inizio, prima della presentazione all'E3, i dirigenti ci parlavano di un costo adatto a tutte le tasche, sui 300 euro. Un giorno giro la TV su un canale e trovo un servizio che parla dell'evento. Non potete neanche immaginare il colpo che mi hanno dato quando ho sentito dire "usciremo il 17 novembre e con un prezzo di 599 euro!" Proprio un prezzo alla portata di tutte le tasche, mi sono detto io. Così, qualche giorno dopo, mi reco dal mio negoziante che mi rassicura, almeno in parte, di due versioni: una a 499 euro e l'altra, per l'appunto di 100 euro in più. Cipicchia... proprio un bello sforzo hanno fatto! Tra una versione e l'altra, c'è una differenza di



PUNTI DI VISTA

VIRTUAL DREAMS

Ciao Roberto,
Non ti dico che sorpresa ho provato nel trovarmi pubblicato nel REPLY della mia rivista preferita, (n° 49 Un giocatore qualsiasi), era la prima volta che scrivevo a una redazione, e non pensavo di essere così fortunato...e invece eccomi qua pronto a risponderti immediatamente......Hai centrato in pieno il mio modo di VIDEOGIOCARE, non sono mai stato particolarmente attratto dall' ONLINE, anzi ti devo dire che in un certo senso mi spaventa....Ho paura che prenda il posto delle mie fantastiche avventure, quelle da vivere nella propria cameretta sotto le coperte, magari con affianco la persona che ami, pronta a essere la tua compagna anche nei tuoi SOGNI VIRTUALI. Per motivi tecnici non sono riuscito ancora a sperimentare questo nuovo modo di giocare (nuovo fino a un certo punto, con il mio 56K e il mio vecchio PC mi sono sparato DIABLO II Online), l'ADSL non è ancora atterrata nelle mie terre, e ora come ora viaggio in SATELLITARE, che come ben saprete non supporta il gioco ONLINE SU CONSOLE. Eppure, nonostante tutto quello che ho scritto fino a qua, anche io non vedo l'ora di entrare nella COMUNITÀ ONLINE PLAYSTATION.....Esatto, perché se da una parte continuerò a vivermi le mie FANTASTICHE AVVENTURE da solo, dall' altra il DESIDERIO DI SFIDA sale alle stelle quando inserisco un GT4, un PRO EVOLUTION SOCCER, un FIGHT NIGHT...... cosa c'è di meglio, quindi, di una lista di utenti in carne e ossa da sfidare e da stracciare per salire nella classifica mondiale, con il desiderio di essere il PRIMO.
Chiedendo il BIS Distinti saluti
KARMAKOMA

ROBERTO

Beneamato Karmakoma, fino a quando la banda larga non bonificherà il tuo pianeta non potrai certo apprezzare il sapore della nuova generazione Online (nuova rispetto a quello che proponevano i PC già nel Paleolitico). Volendo essere maligni potremmo comunque dire che non ti stai



prezzo di soli 100 euro! Mi domando, allora, perché l' Xbox 360 costi solo 299 euro; poi, mi hanno detto, tra entrambe non ci sarà molta differenza ma questo è un'altro discorso: la PS3 non è ancora uscita e dalle immagini non si può capire molto, bisogna vedere il gioco in movimento. Comunque, alla fine dei fatti, appena riuscirò a mettere anch'io la mano sulla nuova PlayStation (tra un anno, spero) saprò dire di più... ma speriamo, che il biglietto valga davvero il prezzo che costa!
Dell'Acqua Daniele

LUCA
Ciao Daniele, e bentornato su queste pagine. Credo che in questo momento ci sia davvero parecchia gente che, come te, si chiede quanto a novembre varrà la pena staccare questo costoso biglietto da 600 euro verso la PlayStation 3. La risposta dipende da tanti fattori, e innanzitutto dai giochi: all'E3 Sony ne ha mostrati alcuni molto interessanti (Heavenly Sword, Naughty Dog, Metal Gear Solid 4...), ma è bene che almeno un paio di questi escano in contemporanea con il lancio, altrimenti aspettare qualche mese in più sperando in un calo di prezzo sarà un'impresa meno dolorosa, soprattutto quando a casa avremo ancora una PS2 che ci starà dando soddisfazioni come God of War II, Final Fantasy XII e Kingdom Hearts II. Anche il successo del Blu-ray come formato influirà moltissimo: se infatti dovesse affermarsi come vero erede del DVD, consentendoci di vedere un ampio catalogo di film in alta risoluzione, questo sarà un grande "extra" della nuova console proprio come il lettore DVD lo fu nella PS2 ai suoi tempi, e il prezzo di 600 euro sarà sicuramente più giustificato. Per quanto riguarda il joypad, invece, per me la mancanza della vibrazione è solo un errore (ci costringe a rinunciare a una caratteristica a cui ormai tutti eravamo abituati), soprattutto perché i tecnici dicono che era possibile farla convivere con il giroscopio. E un errore è anche lanciare due versioni della PS3 a due prezzi diversi, perché non consiglio davvero a nessuno di rinunciare a cose fondamentali come il Wi-Fi o l'uscita HDMI o 40 Gigabyte di hard disk in più per risparmiare 100 euro. Insomma, vuoi il mio parere? PlayStation 3 sarà la console da avere nella prossima generazione, ma per convincerci davvero tutti a comprarla al lancio per quel prezzo Sony dovrà giocare al meglio le sue carte. E io credo che lo farà. Per ora ti saluto Daniele... ne riparliamo a novembre!



A volte le software house aggiustano davvero il tiro. Per venire incontro ai gusti nipponici Ratchet & Clank cambiarono pelle.

MISSION: IMPROBABLE

Egregio signor Cleaned, ho letto e riletto la tua proposta da stratega del marketing apparsa in Professione Pulito nel numero scorso. Mi dispiace darti questa brutta notizia ma la tua proposta è proprio perdendo un granché, nel senso che il servizio Online che gira intorno alla PS2 (salvando la parte PSP) ha ampi margini di miglioramento (senza elencare i giochi che poi, in versione PAL, il supporto Online lo perdono proprio...). Ecco, volendo essere davvero maligni potremmo dire che per giocare bene Online oltre all'arrivo dell'ADSL dovrai attendere l'arrivo della PS3, che a quanto pare sarà supportata come si deve. Comunque anche io, nonostante quello che ho scritto qui e nella scorsa mail, non disdegno una partita via modem ma preferisco sfruttare la cosa per incontrarmi con gli amici d'infanzia che sono andati ad abitare in un'altra città, piuttosto che lanciarmi in un campionato mondiale contro dei "nickname" che non conosco al di fuori dal matrix e che mi spezzano puntualmente le gambe con una facilità davvero demoralizzante. Anzi, ne approfitterei per lanciare un appello: Ragazzi... non barate nelle partite Online. Vi prego. Titoli come SOCOM richiedono una lealtà assoluta da parte dell'utente e le partite ai giochi sportivi vanno sempre giocate fino in fondo, senza scollegarsi, anche quando si sta perdendo 7 a 0. Grazie.

SMS

Che ne sarà della mia povera PS2? Jackie80
Non preoccuparti. Un giorno verrà emulata dalla PSP2.

Per favore qualcuno mi confermi Oblivion su PS3!
L'esclusiva potrebbe essere temporanea. Attendiamo conferme anche noi.

Qual è il miglior picchiaduro a incontri PS2 in grafica 2D? Gianni
Senza ombra di dubbio Street Fighter 3 Third Strike.



In linea di massima la PSP sta sfruttando l'Online meglio della PS2. Tra download di aggiornamenti e partite in Wi-Fi.

PS2MU C/O PLAY PRESS PUBLISHING VIA VITORCHIANO 123 - 00189 ROMA E-MAIL: PS2REPLY@PLAYPRESS.COM





irrealizzabile. Non è possibile "riaffidare" un lavoro che non è andato a buon fine a una diversa software house semplicemente perché i costi di produzione da kolossal hollywoodiano sono troppo alti e la casa madre che va a commissionare il tutto non ci rientrerebbe comunque mai. Secondo me la seconda chance non avrebbe funzionato neppure all'epoca dei giochi 8-bit, quando le uniche spese erano lo stipendio del programmatore e i buoni pasto al grafico dei pixel. Non dimentichiamoci che un piccolo giochino venuto male come E.T. riuscì comunque a far vacillare tutta l'industria dei videogiochi. La povera Atari si ritrovò nella melma (5 milioni di copie invendute per una licenza da film pagata 21 milioni di dollari...) e non credo che avrebbe mai avuto la forza di riprovarci e provare ad aggiustare il tiro affidando una versione riveduta del videogioco di E.T. a un altro team di sviluppo. OK, mi rendo conto che questa lettera finirà nell'inceneritore ma dovevo assolutamente dire la mia su questo argomento. La stima per il vostro lavoro di recensori PlayStation 2 rimane invece invariata.
Carlo Di Mattia

ROBERTO
Tranquillo, tranquillo la mia era solo una proposta provocatoria e scherzosa. Non pensavo certo di brevettarla (per lo meno non prima del prossimo crack del mercato videoludico). Ma sono contento che qualcuno abbia trovato la voglia analizzarla un po' e rispondermi per le rime (sei per caso un producer irritato dal sistema? Un game designer in cerca di impiego?). Io, caro Carlo, nel frattempo ho tirato fuori dal cilindro un altra proposta ancora più mattacchiona. La trovi pubblicata su Professione Pulito di questo stesso numero. Fammi sapere cosa ne pensi, OK?

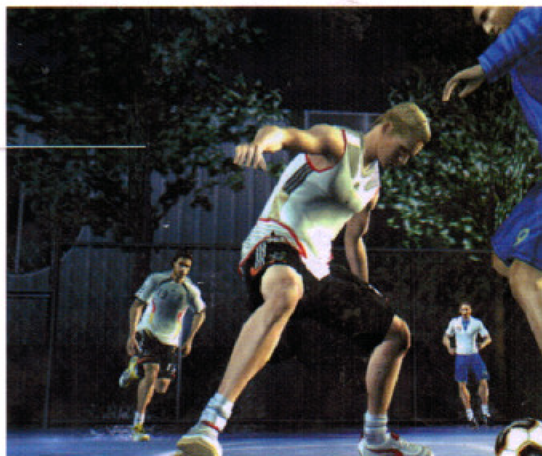
UN PAIO DI COSE

Gentilissima e grandissima redazione di PS2MU, mi chiamo Mattia, ho 16 anni e sono un appassionato giocatore di videogiochi per PS2. Vi scrivo sotto il caldo di questo periodo, aiutatemi per favore a capire un paio di cose. Ho letto il vostro articolo sulla nostra amata PS3 e ho notato subito il prezzo alto, e mi sono subito chiesto "ma se la PS3 costa così tanto, quanto costeranno i giochi?" Da un paio di settimane ho comprato Fifa Street 2, cambiandolo già 2 volte, perché la prima volta continuava a bloccarsi, mentre la seconda volta andavano e venivano i colori. Subito ho pensato che fosse un problema della console: non è invece un problema di tutta la serie? Leggendo poi le pagine riservate ad "Assassin's Creed", ho pensato che fosse un film, quindi vi chiedo "ma davvero la grafica sarà come un film?" Su PS3 ci sarà il continuo di: Fifa Street, Final Fantasy, Need for Speed, Metal Gear e Splinter Cell? Uscirà un film di Metal Gear? Mi potete consigliare cosa prendere tra Metal Gear 3 e Tomb Raider: Legend? Vi prego pubblicatemi, se non riuscite rispondetemi via e-mail. Vi saluto sperando mi rispondiate. Con ammirazione,
Mattia

LUCA
Ciao Mattia, e grazie per averci scritto. Rispondo molto volentieri ai tuoi dubbi, anche perché il primo che ci esprimi riguarda uno degli argomenti che saranno tra i più "caldi" del prossimo periodo: il prezzo dei giochi. Quelli PS3 costeranno con ogni probabilità un po' di più di quelli che abbiamo comprato finora per PS2: le prime informazioni trapelate dai produttori vedono uscire titoli dai 60 ai 75 euro. Noi ovviamente speriamo che quest'ultima cifra venga toccata solo in casi straordinari. La buona notizia è che, sì, le immagini che si sono viste di Assassin's Creed dovrebbero rispecchiare davvero la grafica del gioco, che ormai non ha più niente da invidiare a quella dei filmati: se vuoi, un motivo per spendere 70 euro più a cuor leggero. Passando al resto, a noi sinceramente non risulta nessun difetto di produzione del genere in Fifa Street 2, ti consiglio quindi di testare perbene la tua console e vedere se non dipenda da te. E, per quanto riguarda i seguiti dei giochi che citi, puoi stare tranquillo che non resterai deluso... come non ti deluderà sicuramente Metal

POSTA AEREA

Ma insomma, chi ha vinto questa benedetta console war? È questa la domanda più gettonata di questo mese, post-fiera. Nello scontro a 128-bit, la PlayStation 2 uscì per seconda sul mercato (subito dopo il mitico Dreamcast della Sega) ma questa volta è l'ultima a partire. Mentre la scatola Microsoft, che era arrivata in ritardo, questa volta si è già incamminata. Non è con la sola presentazione che si può vincere la console war. Inutile continuare a contare i poligoni che può muovere questa o quella macchina. Inutile anche lanciarsi (esilaranti) frecciatine a distanza come hanno fatto durante l'ultimo E3 i vertici delle rispettive aziende. Per quale console tifiamo su queste pagine lo sapete già ma come diceva il grande Bruce Lee: "è sbagliato cercare di prevedere l'esito di un incontro". La mente deve rimanere sgombra dall'idea della vittoria e della sconfitta, per affrontare in maniera lucida il combattimento. E riuscire a trovare la via per intercettare il pugno.





Gear Solid 3: Tomb Raider: Legend è senz'altro un bel gioco, ma il confronto con Snake non regge! Grazie ancora della tua lettera e a rileggerci su PSMU!

IL GIUSTO RUOLO

Ciao ragazzi, vi scrivo per trovare risposta a un interrogativo che mi assilla da un po', e anche per sfogare un desiderio represso. La mia domanda è: perché un certo tipo di giochi di ruolo è esclusivo (più o meno...) per PC? Voglio dire: perché i GdR basati su Dungeons & Dragons, quelli di un certo spessore intendo (non gli action in stile Dark Alliance), non arrivano mai sulla nostra bella PS2? Mi potrete rispondere che noi abbiamo i giochi di ruolo giapponesi come Final Fantasy e Dragon Quest... beh, vero, ma che cosa significa? Perché dovrei accontentarmi di avere una cosa o l'altra quando potrei averle tutte e due. A me lo stile giapponese dei vari FF piace molto, ma anche un Baldur's Gate o un Fallout (capolavoro!) non mi dispiacerebbero magari su PS3. Anche perché una volta spesi 600 euro per comprarla, chi li ha più i soldi per farsi un PC decente in grado di far girare tutti i giochi di ruolo più recenti? Volevo sapere... è un problema che ho solo io? Saluti,
The Big One

LUCA

Ciao The Big One, lascia che ti conforti subito: non è un problema che hai solo tu. Il fenomeno che ci descrivi ha origini lontane nel mondo dei videogiochi, e nasce al tempo in cui il PC era visto come una piattaforma per giochi "seri" (del resto per utilizzarlo serviva sicuramente più abilità di adesso), mentre le console erano forse più spensierate. Per questo alcuni generi come gli strategici, le simulazioni e i GdR "occidentali" sono stati per anni esclusiva del settore PC, tranne poche eccezioni. Ovviamente hanno influito anche altri fattori (come il controllo con mouse e tastiera, più adatto a interfacce complicate), ma direi che il cuore della questione è questo. Adesso, con l'arrivo di una PS3 che mira per molti versi a sostituirsi al PC di casa, questa situazione è in effetti un po' anacronistica... ma, bada bene, qualcuno se ne sta accorgendo. Se una software house da sempre legata al mondo PC come Bethesda ha creato il suo ultimo e profondissimo GdR (The Elder Scrolls IV: Oblivion) anche per Xbox 360 e sembra si prepari a portarlo pure su PS3, significa che le acque si stanno muovendo. Del resto, il mercato PC e console vanno sempre più convergendo, e la distanza di cui ti lamenti si colma di anno in anno. Non vorrei arrischiarmi in previsioni pericolose, ma secondo me, già dalla prossima generazione, la necessità di avere oltre alla propria console anche un PC per giocare ai titoli di cui parli si sentirà molto, molto meno... Grazie per averci scritto e un saluto!

NUMERO 52



PRO EVOLUTION SOCCER 6

IL CAMPIONE TORNA IN CAMPO!

Tutti gli ultimi dettagli sul nuovo capolavoro calcistico

IN EDICOLA DAL 25 LUGLIO

PROSSIMO NUMERO

ARRETRATI

Per ricevere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste. Inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a **SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING** al seguente indirizzo:
// Play Press Publishing
- Servizio Arretrati -
Via Vitorchiano, 123
- 00189 Roma ::

// Per calcolare il versamento aggiungete alla cifra ottenuta sommando il prezzo di copertina (€ 8,90) dei numeri richiesti le spese di spedizione fisse pari a € 5,00.

// Per richiedere gli arretrati con carta di credito potete telefonare al numero 06/33221250 ::

// Per ulteriori informazioni potete mandare una mail a arretrati@playpress.com



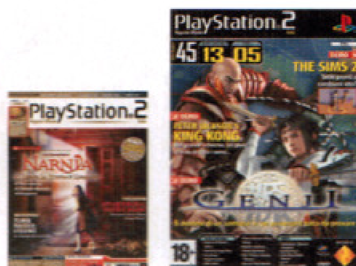
42 DEMO GIOCABILI
Area 51 - Brothers In Arms - Destroy All Humans! - Fight Night Round 2 - Formula One 2005 - God of War - Lego Star Wars - Madagascar



43 DEMO GIOCABILI
Bornout Revenge - Conflict Global Terror - Crash Tag Team Racing - Delta Force: Black Hawk Down - Everybody's Golf - Fahrenheit - S.L.A.I. Total Overdose - Wild Water Adrenaline



44 DEMO GIOCABILI
Beatdown Fists of Vengeance - Brothers In Arms: Earned In Blood - Darkwatch - Delta Force: Black Hawk Down - Need For Speed: Most Wanted - NHL 06 - Pro Evolution Soccer 5 - Soul Calibur 3 - Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown - Wallace & Gromit The Curse of the Were-Rabbit



45 DEMO GIOCABILI
Asterix & Obelix XXL2 - Dancing Stage Max - Evil Dead Regeneration - FIFA 2006 - Genji - LA Rush - Peter Jackson's King Kong - Ratchet Gladiator - Shrek Superslam - Sly 3: Honour Among Thieves - Spartan Total Warrior - Spy Toy - The Sims 2



46 DEMO GIOCABILI
Bornout Revenge - Conflict Global Terror - Crash Tag Team Racing - Delta Force: Black Hawk Down - Everybody's Golf - Fahrenheit - S.L.A.I. Total Overdose - Wild Water Adrenaline



47 DEMO GIOCABILI
Beatdown Fists of Vengeance - Brothers In Arms: Earned In Blood - Darkwatch - Delta Force: Black Hawk Down - Need For Speed: Most Wanted - NHL 06 - Pro Evolution Soccer 5 - Soul Calibur 3 - Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown - Wallace & Gromit The Curse of the Were-Rabbit



48 DEMO GIOCABILI
Driver Parallel Lines, Tomb Raider Legend, Fight Night Round, Drakengard 2, FIFA Street 2



49 DEMO GIOCABILI
Dragon Quest VIII, Mark Ecko's Getting Up, Sonic Riders, Hitman: Blood Money, OutRun 2006: Coast 2 Coast, Sensible Soccer, Super Monkey Ball Deluxe

ORDINA GLI ARRETRATI COMODAMENTE A CASA TUA SU www.playpress.com

---

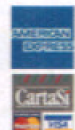
VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO.

NOME...COGNOME...

INDIRIZZO...N..............

LOCALITÀ...CAP....................PROV...............

TELEFONO...DATA DI NASCITA.............................



SCELGO DI PAGARE CON
☐ VERSAMENTO SU CCP
☐ VISA-MASTERCARD ☐ CARTA SÌ ☐ AMERICAN EXPRESS

N. [| | | | | | | | | | | | | | |]
per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre

SCAD. [|] [|] ______________________
Firma del titolare

PLAYSTATION 2 MU N.	COPIE	PREZZO

+ SPESE POSTALI € 5,00
TOTALE

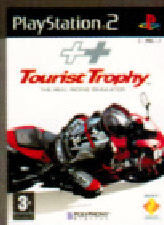




PlayStation®2

HONDA

Senti l'asfalto.





TOURIST TROPHY: THE REAL RIDING SIMULATOR.

35 circuiti da percorrere su 180 modelli diversi, per la più realistica simulazione motociclistica di sempre. Mettiti alla console e raggiungi i 300 orari. Salva i tuoi giri più veloci e scopri come partecipare al concorso TT Challenge su www.playstationplanet.it. In palio una Honda CBR 1000 RR e uno Scooter PS 125i.

DAI CREATORI DI GRAN TURISMO® THE REAL DRIVING SIMULATOR

POLYPHONY™ DIGITAL